COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

月刊

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 1月号 No.092

平成20年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第9巻 第1号 通巻第92号

ARCADIA アルカディア

特別定価690yen

eb! enterbrain



◆特報新作群◆

Fate/unlimited codes

アルカナハート 2

戦国BASARA® X

beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS

●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!! ビート・レイジング

ROOTS26

DanceDanceRevolution SuperNOVA2



[特別付録] アクエリアンエイジ オルタナティブPRカード マインドブレイカー

携帯連動 QRコードで動画再生!!

極太攻略!

鉄拳6

稼働直前!

三国志大戦3

◆攻略特集◆

Deathsmiles

Quest of D The Battle Kingdom

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー —両雄激突—

Virtua Fighter5 VERSION C

アクエリアンエイジ オルタナティブ

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

SUPER RAREのオーディン、バハムートを含む、ロケテ版カード38枚のカード画像全公開!

LORD of VERMILION


DVS™
Quest of D　The Battle Kingdom
冒険者よ、ゲームセンターに集い、勇士を魅せるのだ。
ネットワークで繋がった全国のプレイヤーとギルドを組み、ダンジョンの攻略を目指すネットワークRPG「Quest of D」の最新作がこの冬に登場。
トレーディングカードに秘められた「アイテム」や「モンスター」を駆使して、我こそが最強の冒険者であることを証明せよ。
今作から、店内のプレイヤーと対戦ができるモードが搭載されたので、仲間と共に己の腕を競い合うこともできる。
家にこもるのではなく、外へ冒険の旅にでかけるのだ。
www.questofd.com
©SEGA


PlayStation®2
NEOGEO
オンラインコレクション
vol.9
あの凄い奴らが帰ってきた!
ネオジオで最もブッ飛んだ対戦格闘シリーズ、人呼んで"ワーヒー"!
「ワールドヒーローズ」、「ワールドヒーローズ2」、「ワールドヒーローズ2 JET」、
「ワールドヒーローズ パーフェクト」の全4タイトルを忠実移植!
WORLD HEROES
WORLD HEROES 2
WORLD HEROES 2 JET
WORLD HEROES PERFECT
WORLD HEROES GORGEOUS
ワールドヒーローズ ゴージャス
好評発売中
希望小売価格
¥5,040(税込)
BB
CERO B


Wii
METAL SLUG
COMPLETE
TM
Wii リモコンを"傾けろ!"
ヌンチャクを"振れ!"
操作いろいろ、Wiiで遊ぶメタスラ!
リモコンを傾ければ"移動"、振れば"手榴弾投げ"。
またはヌンチャクを振っても手榴弾投げが可能。
いろいろな遊び方で、戦場を駆け抜けろ!
初回購入特典
SNKプレイモアが誇る人気イラストレーター陣が描き下ろし!
「オリジナルキャラクターカレンダー」プレゼント!!
※特典は商品購入時にお引き渡しとさせて頂きます。詳しくは店頭にてご確認下さい。
CERO B 12才以上対象
★アーケード版7タイトルをこの1本に完全収録!
★特典が盛りだくさんのギャラリーモードも搭載!
2007年12月27日発売予定
希望小売価格 ¥5,040(税込)

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2008年1月号(No.92)
http://www.arcadiamagazine.com/

目　次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)



表紙の裏

『鉄拳6』
　ついに稼働開始となった『鉄拳6』。
　キミの通うゲーセンには入荷した？
　新たに加わった四人をはじめ、人外となった者から獣や宇宙忍者にサイボーグなどなど、個性的なキャラクターが勢揃い！
　今作では、どのキャラクターを使うか、もう決めただろうか？

(記事は20ページから)

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

スクエニのオリジナル対戦カードゲーム登場！

006 ロード オブ ヴァーミリオン



スクウェア・エニックスが得意とするRPG要素も盛り込まれた、対戦型トレーディングカードゲーム『LORD of VERMILION』が登場！　今号ではロケテストを目前に控えた特集となる。カードゲームでありながら、レバーを主とした操作感は斬新。スクエニファンならずとも気になるカード絵師やスタッフ、RPG要素、カード一覧など、まとめて一挙公開！　はやる気持ちのままページをめくってみてほしい!!

稼働直後の大特集！
全キャラの基本空中コンボから新システムまでがっちりフォロー!!

020 鉄拳6

稼働に備えてカード整理をしておこう！
排出停止&使用禁止&旧カード変更点一覧掲載!!

050 三国志大戦3

カプコンの新作は、Fate！

062 Fate/unlimited codes

STG新作二大巨頭で話題沸騰中！

141 オトメディウス
144 Deathsmiles



特別付録 アクエリアンエイジオルタナティブ PRカード マインドブレイカー

掲載ゲームタイトル

連載記事

広告

Prologue

プロローグ

創世の力　七つの石に分割せり
その形　紅蓮なる核芯を持ち
手に入れし者　偉烈のごとき王とし　君臨する
紅蓮なる核　すべてそろいし時　その者　神となる
神なる者に従いし皆　あらゆる欲を満たすものなり

独立した歴史を歩んでいた世界は、ある事件がきっかけで崩壊・融合した。
その混とん世界において、新魔霊獣が相争うことになった……。

LORD of VERMILION™

ロード オブ ヴァーミリオン

Character Story

キャラクター ストーリー

太古より次元を異にして隣り合う七つの世界があった。
それぞれ異なる種族が棲まう七つの世界は少しずつ重なり合いながらも、
互いに干渉すること無く、幾億もの年月、均衡を保ち続けていた。
《大崩壊》——
古書に語られる厄災の年までは……。

人界の王の一人が、失われた伝説を発見し、野望にとりつかれた。
各世界にある〈アルカナ〉を禁断の魔術により奪い、
伝説に語られる創世の力を得ようと欲したのだ。
だがその王はその力を制御することに失敗した。
紅蓮に輝く〈アルカナ〉は七つに砕け、人界に四散した。
乱れた創世の力は七つの世界に裁きを下した。
天を、地を、海を引き裂き、ついには七つの世界を隔てる境界すらも崩壊させた。
〈アルカナ〉を失った六つの世界は人界に引き寄せられ一つに融け、そして……、
六つの世界のすべての種族が人界に溢れ返った。

そこに生まれたものは混とんだった……。

時は乱世——
この世界〈アケローン大陸〉は六人の〈ロード〉が
互いの〈アルカナ〉を奪わんと争い続ける混とんの大地。

その地に今、紅蓮の瞳を持つ者が一人——
伝説にうたわれた七つ目の〈アルカナ〉を持つ戦士。
そして、その者こそ伝説の〈紅蓮の王〉と信じて契約を交わした〈使い魔〉の軍団。
さあ、進軍を命じよ！　六人の〈ロード〉に闘いを挑み、世界の均衡を破るのだ！
ここに《ロード オブ ヴァーミリオン》の伝説が始まる。

ロード オブ ヴァーミリオン

■メーカー　：スクウェア・エニックス
■ジャンル　：対戦型カードアクション
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■発 売 日：未定
■使用基板：Type X2

スクウェア・エニックス初のオリジナルアーケードカードゲーム

『ファイナルファンタジー』シリーズや『ドラゴンクエスト』シリーズなど
数々の大ヒット家庭用ゲームを送り出してきたスクウェア・エニックス。
そのスクウェア・エニックスが、ついにアーケード業界に参入！
しかも完全オリジナルのカードを使ったロールプレイングカードゲームだ。
これまでのアーケードカードゲームとは一線を画す
世界観とアクション性がアーケードに新たな旋風を巻き起こす！









ファン垂涎のイラストレーター陣が描き下ろしたカードイラスト

スクウェア・エニックスの作品の看板ともいえるタイトルを手がけた
人気イラストレーターが総動員されたカードイラスト。
しかもスクウェア・エニックスのタイトルで
おなじみのキャラクターが多数登場する！











GO TO NEXT STAGE

次のページから、ゲームシステムの紹介や開発者インタビュー、ロケテストの日程など、情報が満載！ しかもロケテに排出されるカード画像を完全公開するぞ。



Player Character
Male

Game Card
～カード～



カードに描かれた使い魔たちは、ハイクオリティの3Dモデルで表現。躍動感に満ちたアクションで動き回るぞ！



多種な種族の使い魔が存在！？

プレイヤーと使い魔

ゲームに使用するカードは、プレイヤー操作用のプレイヤーカードと、さまざまな種類や特徴を持った使い魔カードが存在。豪華な作家陣が、本作のために美麗なカードイラストを数多く描き下ろしている。

創世の力を

新たに紐解かれる壮大な叙事詩——神魔霊獣が集う混沌の世界

その名を知らぬ者は居ないスクウェア・エニックスが、アーケード業界のトレーディングカードゲーム（以下、TCG）へ本格参入を表明！　その『ロード オブ ヴァーミリオン』は、完全オリジナルとなるオンライン対戦型のTCG。スクウェア・エニックスらしい重厚な世界観と美麗なグラフィックには、アーケードTCG経験者ならずとも期待が高まるばかりだ。

本作ではアーケードの1ジャンルとして定着した全国対応のネットワーク対戦はもちろん、多彩なRPG要素を取り入れたゲームシステムなど、TCG初心者でも楽しめる新たなプレイ環境を提供。シングルプレイモードで培った経験が、さまざまな形でプレイヤーへ反映される仕組みが大きな特徴となっている。

また、TCGを楽しむ上で欠かせないカードイラストでは、歴代のスクウェア・エニックス作品に携わった豪華な作家陣による夢の競演が実現！？　同社発行のコミック誌から新進気鋭の作家たちが多数参加するなど、ファンならずとも目を奪われること請け合いの出来映え。文字通りにアーケード業界のみならず、TCGへ新たな血を注ぎ込む要注目タイトルなのだ。

レバーを動かした方向に、パーティー全体がゲーム画面と共に移動。プレイヤーの視界＝カード操作範囲なので、カード個別の位置や向きなどを細かく操作できる。





Battle ～戦闘～

攻撃範囲に敵ユニットが入ると、自動的に攻撃を開始。使い魔ごとに射程や範囲などに差がある。

敵側のアルカナストーンを中心としたサークルに入ると、アルカナストーンの制圧開始！　制圧ゲージがチャージされると、アルカナストーンゲージがわずかに減少し、ゲージが0になると制圧完了となる。



Move ～移動～

拠点の制圧と勝利条件

バトルステージ上に設置された三つのアルカナストーンを制圧し、敵側のゲージをゼロにした時点で勝利が確定。アルカナストーンの制圧以外に、プレイヤーユニットが撃破された場合もゲージが減少する。

覇を唱えし者たちを待ち受ける——果て無き闘争に満ちた日々

本作の大きな特徴でもあるRPG的な要素としては、レベルアップによる成長と装備品による強化などがあり、プレイヤーや使い魔のユニットに反映される。RPGでお馴染みのレベルアップに必要な経験値に相当するモノとしては、プレイ内容に応じた評価ポイントが存在。各プレイモードによって、どういった違いがあるか現時点で不明だが、原則として繰り返しプレイすれば各ユニットの基本パラメータが強化されていく。

これに対して装備品による強化では、プレイヤーユニットの性能を直接カスタマイズすることが可能。具体的には、ユニットの移動速度や特殊技、さらには使い魔への支援効果など、多岐に渡った項目をプレイヤーが任意に組み合わせていける。むろん、これらはプレイヤーユニットの外観にも反映されるため、性能と見た目のコーディネートで悩むことが多くなりそうだ。

なお、12月に関東で実施予定のロケテストバージョンについては、ロケテストガイドの方でシステムをまとめて解説。実際に設置店舗へ足を運ばれるプレイヤーは、そちらの方をプレイする際の参考として見てもらいたい。



装備品は[illegible]獲得。プレイヤー[illegible]能力[illegible]



Item ～装備品～

装備品は兜・鎧・盾の防具と武器の4タイプが存在。その組み合わせによってユニット性能が大きく変化する。



お気に入りの使い魔も使い続けることでレベルアップ! どの程度まで強化できるか不明だが、プレイヤーの個性が反映されそうな育成システムだ。

Level Up ～成長～

装備品の種類は無限大!?

各種の装備品は基本性能に加えて、個別の付加効果が存在する。見た目は同じ種類であっても、その効果には差が出るとのこと。装備品の所持数に限界があるため、装備品の取得時も大いに悩みそうだ。

受け継ぐ者

カードコストとデッキ構築

本作ではプレイヤーカード＋使い魔カードでデッキ（＝パーティー）を構築。この際の指針となるのが、使い魔カードに設定されたカードコストの存在だ。原則的に総コストをコスト上限に収めなければならない。もちろん強いカードほど高コストなのは当たり前。特殊技や基本パラメータに加えて、パーティーの移動速度を決定するユニットの移動速度なども考えなければならない。



デッキ構築の制限自体はあまり多くなく、総コストさえ超えなければいいようだ。



各使い魔は一つずつ特殊技を持っていて、カード別に設定されたゲージが時間経過で徐々にたまっていく。

Special ～特殊技～



特殊技ゲージがMAX状態になれば、いつでも発動可能! 基本的にコストが高いほどゲージはたまりづらい。



Player Character
Female

開発者インタビュー
『ロード オブ ヴァーミリオン』の目指す方向

家庭用ゲーム業界のNo.1メーカーといっても過言ではないスクウェア・エニックス。そのスクウェア・エニックスがついにアーケード業界に進出してきた。しかし、そこにはさまざまな苦労があったようだ。ここでは、どういったポイントに気を付けて開発されたのかや、苦労したポイントなどに加え、稼働時期や今後の展開などについて三人の開発者に話してもらった。

アーケードゲーム業界に参入した理由とは？

――『ロード オブ ヴァーミリオン（以下LoV）』は、アルカディアとしては今回初露出です。しかも『LoV』はスクウェア・エニックスとしての初アーケードタイトルになると思います。まずは参入の理由というかいきさつについて教えていただけますか。

柴 貴正氏（以下、柴） 正確には初参入ではないんですよ。アーケードゲームとして『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』を出していますので。

上原 利之氏（以下、上原） まぁ、でも、オリジナルとしては初ですから（笑）。

柴 そうですね。昨今のゲーム業界は皆さんご存知の通り、原作があるものがほとんどだと思うんです。ですが、この『LoV』はあえてオリジナルで挑戦します。アーケードに参入す理由ですが、我々はご存知の通り普段はコンシューマーゲームを作っています。そこでいろいろなユーザーの反応を見ているのですが、アーケードのユーザーというのはゲームに対して非常に純粋であると感じたんです。面白いゲームに対しては熱心に、しかも長期にわたってプレイしてくれる。でも面白くないゲームに関してはやりません、と非常にはっきりしてると思うんです。よって、そのユーザーの皆さんに対して、コンシューマーではない部分で一度挑戦してみたいなという気持ちがあったんです。

――アーケードのユーザーはプレイごとにお金を払うということもあって、非常にシビアですよね。

柴 ゲームユーザーというのは、コアユーザーとライトユーザーに大きく別れていると思うんです。ライトユーザーはDSの脳トレ系ソフトみたいなものをやる人。ではコアユーザーの志向は今どこに向かっているのかと考えると、ゲームセンターへ向いていると思うんです。彼ら向けのゲームを一度作ってみたい、というところから今回参入することになりました。

――スクウェア・エニックス初、アーケードゲーマー向けのゲームに挑戦するタイトルということですね。

柴 その通りです。

――『LoV』を作るにあたって、どういったところに注意しましたか？ アーケードゲームだから、ということで意識した部分はありますか？

柴 二つポイントがあって、一つはゲームの「手触り感」みたいなもの。そしてもう一つが「世界観」ですね。我々がもともと持っている世界観は、ゲームが面白ければプラス要素として作用して、より面白くなると思うんです。アーケードのタイトルは家庭用のゲームと比べると、今も昔もその部分があまり重要視されてなかったように感じるんです。そこを我々が意識的にやることによって相乗効果を得られるんではないかと考えているんです。もちろん、ゲーム自体がものすごく面白いというのが前提ですが。それにプラスして、しっかりした世界観であるとかストーリーを作り上げていきました。世界観とは何かというと、一目で分かるグラフィックだと思うんです。そこはスクウェア・エニックスならではのクオリティを持っていこうと。非常に直感的に、いろいろやっているという感じです。

――グラフィック面に関してなんですが、今回露出している段階で全体の何パーセントくらいなんでしょうか？

柄沢 大介氏（以下、柄沢） 完成度的にはかなり完成版に近いですね。

――そこまで出来たからこそ、今見せることになった感じですか？

上原 そうですね。やはり人の前に出すにはある程度のクオリティじゃないと、というのはあります。これだったらゲームセンターに並んでも人目を引くだろうという自信が出てきたので、これはお見せするタイミングだと思いました。

柴 数字で言うとどれくらいですか？

柄沢 七割くらいです。

――さらに演出的な部分も入るわけですよね？

上原 そうですね。現段階では演出的部分は全然入っていません。

柴 サクリファイスというシステムがあるのですが（P014参照）、そこでキービジュアルが入ってくるはずなんです。主人公が犠牲になってモンスターを強くする、というシステムなんですが、そこの演出がまだ入ってないんですよ。

――これをたたき台にして、ここからブラッシュアップしていくわけですね。

柴 そうです。現段階のロケテスト版が最低限という感じですね。

――今、ロケテの話が出たので、そのままロケテの話を聞かせてください。プレイヤーにどのように遊んでほしいと思っていますか？ 今回カードの枚数を絞ってテストされるということですが、まずはどの辺を見てもらいたいのか、というところのアピールも同時にお願いします。

柴 『LoV』は対戦ゲームなので、一番やっていただきたいのは対戦ですね。しかしロケテストという環境上、全国でプレイしていただけるわけでもない



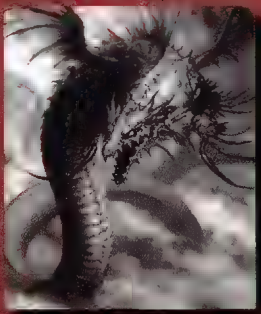
アートディレクター
柄沢 大介
過去に手がけたタイトル：
『カオスレギオン』（カプコン）など

プロデューサー
柴 貴正
過去に手がけたタイトル：
『ドラッグオンドラグーン』、『ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議なダンジョン』、『ファイナルファンタジー タクティクス 獅子戦争』など

ディレクター
上原利之
過去に手がけたタイトル：
『ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル』など

『ロード オブ ヴァーミリオン』を彩る豪華イラストレーター陣

ここでは本作に登場するカードイラストの一部を紹介。ゲームでおなじみの天野 喜孝氏などに加え、少年ガンガンに連載中の漫画家陣（本誌「ゲーム小ゼル」のあの人も!-）もメンバーに入っている。



相馬 良祐

代表作
『ファイナルファンタジーXI』



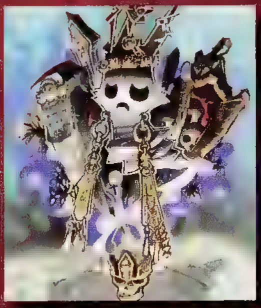
天野 シロ

代表作
月刊少年ガンガン『キングダムハーツII』



天野 喜孝

代表作
『ファイナルファンタジー』シリーズ



板鼻 利幸

代表作
『ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト』

ので、そこまでマッチングもできないかな？　という部分はあるんですが。

柄沢　あとは皆さんの率直な意見を聞きたいですね。このゲームに対して面白かったところから、パッと見の印象などなど。

上原　難しかったというユーザーも居ると思いますし、簡単だったというユーザーも居ると思います。では、どちらのユーザーに向けてゲーム作っていこうか、どっちの声が大きいのか？　ということをちゃんと考えてやっていかなきゃいけません。難しい話ですよね。

——遊び方についてはどうですか？

上原　『LoV』はレバーで操作しつつ、加えてカードを動かします。チュートリアルをこなしても、最初は常にレバーだけでプレイするような気がするんです。ですが、そこから徐々にスキルアップしていけるような配慮をしています。ユーザーには対戦を楽しんでほしいのですが、対戦というのはハードルが高くなりがちだと思うんです。そこを救うための配慮として一人用のモードも入っていますし、成長要素も入っています。僕自身、プレイしてきたことが無駄になってしまうのがイヤだったんです。こつこつプレイしてレベルが上がったり何かが手に入ったりして強くなっていく。そういったものが蓄積していけば、「対戦してみようかな？」と思ってもらえるようになるのではないかと。

柴　今の対戦タイプのカードゲームって、一度ドロップしてしまうとなかなか戻ってこれないと思うんですよ。そこをキャラクターの育成であるとか経験値で補えればいいな、と。

上原　私が過去にカードゲームで対戦したときに、勝敗数の近いプレイヤーと闘ったことがあったんですが、勝敗数だけ見ると同じ初心者なのにあっという間に負けてしまったんです。

——いわゆる初心者狩りってやつですね。

上原　初心者狩りというのも一つの遊び方なのかもしれませんが、それを『LoV』で踏襲することはしたくなかったんです。

柴　そこで成長要素や経験値というシステムを入れたんです。それに一つのカードを育て上げることで愛着もわくと思うんですよね。

上原　今までのトレーディングカードゲームって、時間をかけたことに対する報酬っていうのはカードの枚数だったと思うんです。でもそれだと、最初から強い状態でプレイすることもできますよね。トレーディングカードならではの要素は当然残したいのですが、そのままにはしたくなかったんです。

柴　ロケテストという場でどこまで伝えられるか、難しいところではありますが、対戦も一人用も、いろいろとプレイしてみてほしいですね。ハードルは高いのかもしれませんが、そのハードルに対する段階はかなり低く作っているつもりです。一人用にRPG要素を入れることで、かなり楽しみながら階段を上っていけると思いますよ。

上原　全体を100にしたら、一人用は30%か40%くらいだと思うんです。一人用を遊んでカードが集まって、スキルも上がってきたら対戦を楽しむ、という感じになるといいですね。

——スクウェア・エニックスということもあり、一人用に期待するプレイヤーも多いと思います。

柴　そうですね。スクウェア・エニックス＝RPGというイメージを強く持っているユーザーも多いと思います。そういうユーザーに対して、どういった演出を打ち出していくか、神経を使いますね。

柄沢　ただ、作り方は難しいですね。アーケードゲームは、やはりカードデバイスを使うものって対戦格闘やシューティングといったゲームより、一回のプレイ料金が高いこともあって、プレイが気持ちよくないと続けてくれないと思うんです。たとえそれが一人用であっても。

柴　たとえ一瞬でも脳汁がドバー！　っと出る瞬間があればいいんじゃないかな（笑）。「うまくできた！」と思える瞬間。そういった瞬間があると、たとえ負けても納得がいくと思うんです。もちろん勝てたらもっとうれしいし。そこがアーケードの最も感動する部分だと思うんですよね。

——熱くなるポイントですよね。

柴　自分がやろうとしていたことを全部防がれるようなカードの構成だったりとか、そういったカードバランスにすごく気を使って、丁寧に作っていかなくちゃならないと思ってます。

既存のカードゲームとは一線を画す操作方法

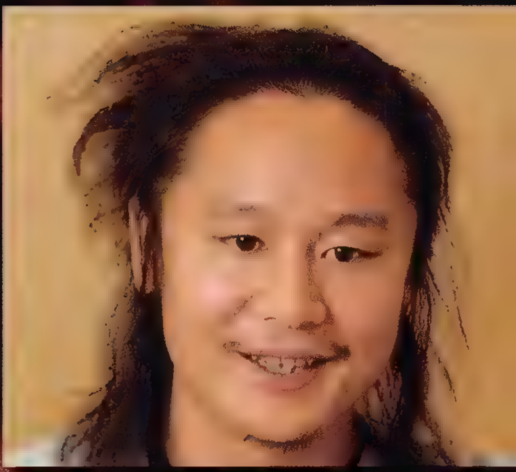
——『LoV』はレバーで操作しつつカードも動かさなくてはいけません。そういった意味でハードルが高いと思うユーザー居るのではないでしょうか？

柴　確かにそうかもしれません。これは僕の考えなのですが、『LoV』はスクウェア・エニックスのタイトルということもあり、まずはそこに反応するユーザーが来てくれると思うんです。そういったユーザーにシンプルにゲームの面白さを伝えなくてはいけない。ですが、それだけだと何回もプレイしてくれる要素が無くなってしまう。そこでレバーをうまく使えないかなと思ったんです。カードを並べて、それをレバーで動かして敵にぶつける。「ばばばん！ばばばん！」ってある程度遊べて「ああ、こんな感じなんだ」っていうところをまず理解してもらう。しかしそれだけだとそのうち勝てなくなるので、今度はカードを回さなければいけないんだ、と順に理解していく。ちゃんと向きを合わせて、狙っていけばもっと強くなりますよっていう、懐も奥も深いゲームになっていると思います。いろいろなところからユーザーが入ってきても、それに耐えうる器というものは常に意識してますね。

——最初に説明を受けたときはレバーも使うしカード使うし、結構戸惑うんだろうなと思いました。でも実際にプレイさせていただいたら、レバーから入るっていう感覚があるせいか、ハードルはものすごく低く感じましたね。

柴　そう言ってもらえるとうれしいですね。

上原　最初はフォーメーションを組んで、連れて行くだけになるかも知れません。しかしうまくなっていくと戦局に応じてフォーメーションを変えていけるようになると思いますよ。





伊藤 龍馬

代表作
『ファイナルファンタジー タクティクス A2 封穴のグリモア』



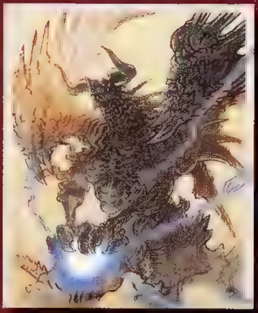
大久保 篤

代表作
月刊少年ガンガン「ソウルイーター」



直良 有祐

代表作
『ラスト レムナント』



皆葉 英夫

代表作
『ファイナルファンタジーXI』



吉田 明彦

代表作
『ファイナルファンタジー タクティクス 獅子戦争』

『ロード オブ ヴァーミリオン』の カードの魅力

――では、話題をカードの方に移します。『LoV』はトレーディングカードゲームという側面も持っています。そのカードに対するこだわりについて聞かせてください。

柴　一番は、やはり見やすいということですね。デザインをかっこよくするというのは比較的やりやすいんです。ただ、どこに何の情報が書いてあるのかを、ユーザーがパッと見で分かるようにしなくてはいけない。ゲームと直結したデザインとかっこよさを両立させなくてはいけない。そこが大変でした。

上原　1プレイ10分で終わってしまうゲームなので、世界観を伝えづらいんです。そういうことで、フレーバーテキストはかなりこだわりました。

――先ほどちょっと読ませていただいたのですが、読むだけでも面白いですよね。

上原　非常にとがった文章ばかりだと思いますよ。家に帰って読むだけで世界観が広がるような、そんな文章にしてあります。



――ゲームをプレイしていて気付いたんですが、カードイラストのキャラクターがそのままゲーム画面に出てきますよね？

柄沢　そうなんです。カードイラストを全部ゲーム画面に登場させたいって言われたときは、「この人、何言ってるんだろう、本気ですか？」って思いましたよ（笑）。このゲームはグラフィックも見てほしいんです。このカードの3Dのグラフィックってどうなってるんだろう、どう表現されてるんだろうって思ってくれたらうれしいですね。カードを手に入れてうれしくて、ゲーム上に登場させてうれしい。そういったゲームにしたいです。

上原　使い魔のアップは約2.5秒しか表示されないんです。特殊技を使った時にしか出てこないんですが、そのために数千ポリゴンのキャラクターを作ってるんですよ。

――あと一部のスーパーレアカードの名前が『ファイナルファンタジー』の召喚獣と同じですよね？　そのあたりのつながりは意識しているんでしょうか？　今後そういった同じ名前の装備品やキャラクターが追加で出てくるとか。

柴　今は、とりあえずスクウェア・エニックスが作ったカードゲームという感じですけれど、稼働に向けて「あんな人もイラスト描いてるの？」みたいなサプライズにしたいと思ってます。さらにスクウェア・エニックスのあのキャラクター、このキャラクターがカードになるのか!?　ぐらいまでは考えてますね。

『ロード オブ ヴァーミリオン』の 今後の展開について

――ユーザーが一番気にしていると思われる、稼働時期について聞かせてください。

柴　とりあえず、12月中旬にロケテストをします。そして実稼働についてはまだはっきりといえないのですが、ヒントとしては、学生を中心としたコアユーザーが暇になる時期（笑）。学校入ったし、部活やサークル入って落ち着いたしなぁ。みたいな時期に出せるといいかなって感じですね。

――「そのあたり」が着地地点ということですね。

柴　こういうものは発表して待たせる時間が長ければ長いほどテンションが下がっていくので、それぐらいにはちゃんとキャッチアップしたいと思ってます。とはいえ、ロケテストで頂いた意見は、しっかり吸収しないといけないので、ある程度時間はいただきたいと思ってます。



――最後に読者に向けてのメッセージを

柴　ある程度カードゲームに慣れたユーザーに楽しんでもらえるのはもちろんのこと、世界観やグラフィック、一人用のモードも含めて、そういうところはきっちり作っています。まずはロケテでいろんなダメ出しをいただきたいなと。こうしてください、ああしてくださいという意見を出してもらえるといいなと思います。

上原　喜んでもらいたい、遊んでもらいたいという気持ちをゲームにしました。プレイしていくと、自分なりの扉を開いていって自分なりのゲームの遊び方というのを発見できるようになってくると思います。ぜひ触って遊んでほしいです。

柄沢　たくさん遊んでいただければうれしいです。レバーを動かしただけで気持ちがいいとか、敵を倒しただけで気持ちがいいとか、カード動かしただけで気持ちいいとか、すごく注意して作っているつもりです。カードゲームをあまりやらない、ゲームは好きだけどゲーセンには行きづらいなっていう人もいっぱい居ると思います。自分もそうなんですが、カードゲームってハードルが高くて遊べなかったユーザーに、「触るだけでも気持ちいいぜ」っていうところが伝わるといいなと思っています。

（2007年11月　新宿にて）

基本ルールから排出カードまで完全網羅！

ロケテストプレイガイド PLAY GUIDE

本作のロケテストが12月某日から開催決定！　ここからは、ロケテストバージョンに挑むための、プレイガイドをお届けする。さらに排出されるカードをすべて公開！　これを読めば迷わずにゲームを進められるはず。



一足早く「LoV」を体験してみよう！

これまでのカード系ビデオゲームとは根本的に異なるルールを採用している本作。12月に、秋葉原、池袋、川崎の3店舗でロケテストが実施される。興味がある人はぜひ足を運んで、『LoV』の魅力に触れてみよう！　そこで、ここから5ページに渡って、ロケテストバージョンの始め方や対戦の流れを詳しく追っていく。稼働日まではまだ間があるが、ゲームシステムや遊び方の紹介も兼ねているので、ロケテストに行けない人も一読してほしい。



従来の作品と大きく異なるのは、カードではなくレバーでパーティーを操作する点。カードリーダーは、パーティーの位置関係を変更するために使用する。

レバー１本でパーティ全体を操作



勝利条件はアルカナストーンの制圧

アルカナストーンと呼ばれる、自勢力の拠点を奪い合うのがゲームの目的となる。これをすべて（三つ）制圧すれば画面上部のゲージが0になり勝利！　パーティーメンバーはプレイヤーと使い魔で構成される。

ゲームモード

ストーリーモード

ストーリーに沿って戦いを進めていく一人用のゲームモード。クリアしたらそこで終わりというわけではなく、継続的に新シナリオが配信され、世界観が深みを増していく仕組みになるという。RPGでは国内随一のスクウェア・エニックスだけに、シナリオそのものの完成度にも注目したい！



戦いに慣れるまでは、このモードで基本を学んでおこう。

ローカル対戦モード

同店舗内からマッチング相手を探すモード。知り合い同士で戦いたい場合はこれを選ぼう。ただし、ロケテストでは混雑が予想されるため、マッチング相手とタイミングが合わない可能性がある。対人戦を楽しみたければ、オンライン対戦モードの方がいいだろう。



ICカードを挿入したら、この画面からゲームモード選択。

オンライン対戦モード

全国のプレイヤーとマッチングする店舗間対戦モード。ゲームに慣れてきたら積極的にチャレンジして腕を磨こう。マッチングの基準は、実力の近いプレイヤー同士が当たりやすいように段位や勝率を参照するのが通例だが、このあたりは独自の基準により、従来より配慮されるようだ。



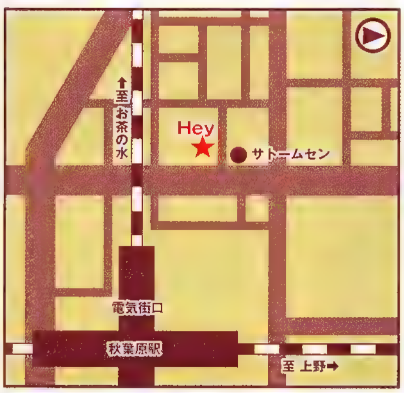
ロケテストでは3店舗でのマッチングとなる。

ロケテスト実施店舗

今回は関東の3店舗のみとなるが、稼働までには地方も対象にした、ロケテストやイベントが開催される予定もあるとのこと。

ロケテストの詳細は公式サイトをチェック！
アドレス：http://www.square-enix.co.jp/lov/

Hey



●所在地
東京都千代田区外神田1-10-5広瀬本社ビル
●ACCESS
JR山手線・京浜東北線・総武線「秋葉原」駅電気街口より徒歩2分

池袋ギーゴ



●所在地
東京都豊島区東池袋1-21-1
●ACCESS
JR山手線・埼京線、りんかい線、西武池袋線、東武東上線、東京メトロ有楽町線・丸ノ内線「池袋」駅東口より徒歩5分

ナムコランド川崎店



●所在地
神奈川県川崎市幸区堀川町72-1LAZONA川崎プラザ4階
●ACCESS
JR京浜東北線・東海道線・南武線川崎駅西口直結LAZONA川崎店プラザ4F

プレイ前に覚えておきたい基礎知識

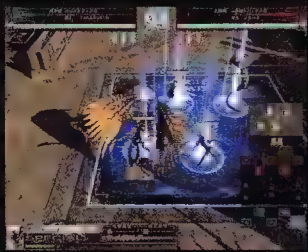
基本ルール BASICAL RULE

クレジットを投入後、ICカードを挿入してゲームモードを選択すれば準備完了。その後も使い魔(カード)の登録や装備品の選択などやることはたくさんあるのだ。ここでは、ゲームを始めるまでの手順と画面の見方を紹介。



ゲームを始めるまで

『LoV』では、プレイヤーカードと使い魔カード3体のパーティーで対戦相手と戦う。プレイヤーキャラのみ装備や属性を選択でき、移動速度や使い魔の弱点に影響を与える。使い魔に使えるコストは90で、最大9体まで登録可能。1枚あたりのコストは10～30の間で5刻みとなっている。4体目以降の使い魔は待機させておくことができ、出撃中の使い魔が倒されたときなどに戦線に加えられる。



プレイスクリーン

カードを登録する盤面。プレイ中はパーティーメンバーの位置関係を調整するために使用する。範囲攻撃に対して分散させたり、瀕死の使い魔を後衛と入れ替えるなどしてこまめに変更しよう。

レバー

パーティーの移動に用いるアナログレバー。カードリーダーは全体マップではなく、モニターに映る画面に対応している。移動の際には"カードをこすって認識させる"という動作は必要無いぞ。

ボタン

サテライト右のボタンは二つ。メインに使うのは大型の特殊技ボタン。ゲージMAXのユニットを認識させて押すと固有の大技を繰り出す。もう一つは2ユニットが融合する"サクリファイス"ボタン。



武装選択 ARM SELECT

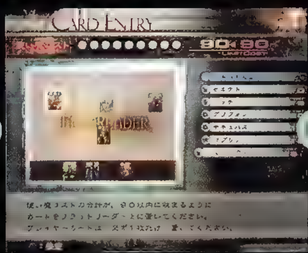
プレイヤーの装備を選択。装備品は武器、盾、鎧、兜の4種類で、すべて見た目に反映される。装備には重さの概念があり、重いほど移動速度が遅くなる。



範囲攻撃が可能だったり、攻撃間隔が短い武器もある。攻撃力だけで判断せずいろいろ試そう。

使い魔登録 CARD ENTRY

コスト90に収まるように使い魔カードを登録。これにプレイヤーカードを加えたのがパーティーだ。同じ使い魔を複数登録することはできないので要注意。



使い魔は倒されても復活できるが、一定の時間が必要。コストが高いほど復活時間が長くなる。

種族選択 TRIBE SELECT

プレイヤーの種族を選択する。種族は7種類があり、同種族の使い魔が強化される利点がある。ただし、種族ごとに決まった弱点属性(全5種)が存在している。



弱点属性による攻撃は、通常の2倍程度のダメージ。同種族で固め過ぎるのも危険なのだ。

使い魔選択 SET FORMATION

出撃させる使い魔を盤面の明るい部分に置けば準備完了。パーティーにプレイヤーは必須で、ほかに3体まで出撃可能。控えの使い魔は、下の暗い部分に置く。



登録したパーティーは、中央ゲートから出撃する。画面右にあるマップの最下段中央の▲だ。

画面の見方

画面上で最も重要なのは、画面上部にある緑色のアルカナゲージだ。相手のゲージを先に0にした方が勝利となる。ゲージを手っ取り早く減らす方法は、相手のアルカナストーン(赤)を破壊すること。アルカナストーンに隣接すれば自動的に攻撃してくれるが、交戦状態に入ると相手パーティーへの攻撃が優先される。ゲートへ戻ればメンバーの入れ替えやHPが回復するので、退くことも重要になる。

ユニット情報





出撃中のユニットには、二本のゲージと属性アイコンが付随している。ゲージは上段が特殊技、下段がHPを表したもの(敵はHPのみ)。特殊技ゲージは時間経過でたまり、MAX時にボタンで発動。ゲージの横にある属性アイコンは自軍(青)が攻撃属性、敵軍(赤)は弱点属性を示しているので、これを一致させれば効率的にダメージを与えられる。

メイン画面



①アルカナゲージ
これが0になると敗北。アルカナストーン制圧、プレイヤー撃破などで減少する。

②アルカナストーン情報
アルカナストーンの耐久値。制圧されると暗転してアルカナゲージが減少。

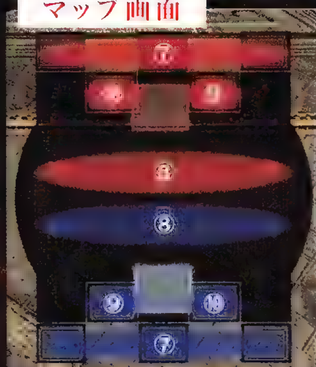
③サクリファイス
点灯時にボタンを押すと、プレイヤーが使い魔と融合して強化される。

④敵軍情報

⑤プレイスクリーン情報

⑥マップ画面

マップ画面



⑦ゲート
自軍ゲート(青)そばでレバーを下に入れ続けると侵入。パーティーの入れ替えや補充が可能で、HPも回復する。レバー左右で横のゲートへ転送。

⑧アルカナストーン
攻防の要となるアルカナストーンの場所を示すアイコン。極力戦闘を避けて、集中的にアルカナストーンを狙い続ける戦略も有効だ。

⑨アルカナストーンシールド
これがある限り、自軍のアルカナストーンが受けたダメージが緩和される。自軍、敵軍ともに相手の⑨、⑩を攻撃して封印することが可能だ。

⑩サーチ・アイ
これを封印されると、敵軍情報のいくつかが表示されなくなる。⑧～⑩が制圧または封印されても、自軍をその場所に持ってくれば一定時間で回復する。

効率的にパーティーを動かそう

ゲームの流れ
GAME FLOW

プレイを始めたはいいが、何をすればいいのか分からない？ 初プレイ時は、そんな疑問を抱く人も居るかもしれない。パーティーの編成によってゲームの進め方も変化する。基本的なゲームの進め方をレクチャー。



ユニットの動かし方

出撃したパーティーが取るべき行動は、大きく二つ。アルカナストーンを狙うか、相手パーティーに戦闘を挑むかだ（厳密にはアルカナストーンシールド、サーチ・アイを狙うという三つ目の方針もある）。まずは、戦闘の仕組みを理解しておこう。各ユニットには直線状、扇状などの攻撃範囲があり、ここに敵ユニットが入ると自動的に攻撃する。そのため戦闘時は、盤面での向きの調整が重要になるのだ。



特殊技ゲージがたまると、黄色の攻撃範囲が追加される。強力な攻撃技はユニットの周囲に円形の範囲を持つものが多い。



基本的には自動的に闘い、攻撃範囲に敵が居続ける限り一定間隔で攻撃を継続する。戦闘時はカードをしっかり操作しよう。

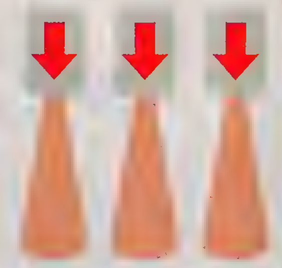
例１ 攻撃を集中させる

複数の味方ユニットの向きを調整して攻撃範囲を重ねておけば、１体の敵を集中攻撃できる。HPが少ない敵を優先的に狙うと有効だ。事前にこの状態にしてから進軍するのも手。逆に攻撃範囲を広く持ちたいときは、平行に並べよう。複数の敵を同時に攻撃できるユニットもある。



例２ 素早く撤退する

相手と距離を離したいときや、ゲートに戻りたいときは、ユニットをすべて下向きにしてから移動するのがいい。敵の方向を向いたままだと、攻撃範囲に入ったユニットは足を止めて攻撃してしまう。この時間がもったいない。ちなみに、前進、後退ともに移動速度は変わらない。



制圧と封印

戦闘を繰り返して決着をつけるのもいいが、もっと効率的に相手のアルカナゲージを減らす方法がある。それがアルカナストーンの封印だ。戦闘以外の補助能力を持つ使い魔や、相手のアルカナに直接ダメージを与える使い魔もいる。戦闘を避けて、アルカナストーンを狙い続ける戦い方も可能だ。逆に戦闘力が高ければ、まず戦闘で相手を崩壊させ、復活までの有利な時間に制圧を狙っていくといい。

制圧 勝利に結びつく必須行動

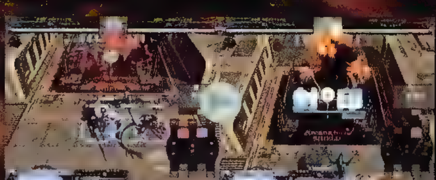
三つのアルカナストーンを制圧すれば勝利となるため、制圧行動は非常に重要。互いに無視してアルカナストーンを狙う、なんていう状況も考えられる。こんなときは「制圧」能力を持つ使い魔が絶大な効果を発揮するぞ。



アルカナストーン周囲の円に侵入したユニットは、自動的にアルカナストーンを攻撃を続ける。円形のゲージが1周すればダメージを1回与えられる。パーティーの数が多いほど回転速度は速く、「制圧」を持つユニットが攻撃した場合も速くなる。

封印 相手の能力を縛り有利に戦う

封印はアルカナストーンシールド、サーチ・アイゲートに対する攻撃行動のことで、手順は制圧と同様。前者のアルカナストーンシールドは、封印すると制圧する速度が速くなる。最初に封印しておきたい施設だ。



交戦を避ける編成ならアルカナストーンを狙うのが早道……と思いきや、アルカナストーンシールド→アルカナストーン×3の方が完全制圧までの時間が早いのだ。相手が戦闘を避けてアルカナストーンしか狙わない場合は、こっそりシールドを封印しにいこう。

速度に関する知識

左記の制圧と封印の関係のように、『LoV』の対戦ではさまざまな局面で「速度」が重要になる。移動する速さはもちろん、敵や施設を攻撃する間隔、ゲージを減らすスピードなどが、武器や使い魔ごとに細かく設定されているのだ。ここではマメ知識として、速度に関する二つのトピックを紹介しよう。

パーティーの移動速度

パーティーの移動速度は、出撃中のユニット全体で最も遅いユニットと同じになる。速い編成を組みたいなら、主人公の装備も「軽」で統一しよう。

SPEEDがもっとも遅いユニットと等速

特殊技ゲージの増加速度

特殊技ゲージがたまる速度は、コストが高い使い魔ほど遅い。高コストの使い魔は特殊技が強力なので、倒されるまでに何回使えるかが鍵になる。

コストに反比例

ゲームプレイ後の成長要素

1ゲームが終了すると、対戦内容に応じて主人公と使い魔が成長する。長くプレイして、こうして積み重ねていけば大きな差になるぞ。



使い魔は成長することで、パラメータがアップする。主人公はレベル上限がさらに高い。

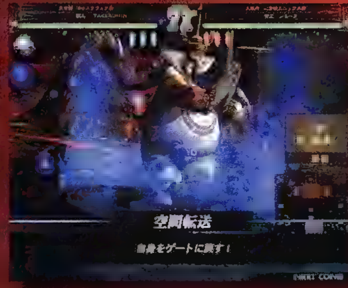


プレイ後は装備品が一つもらえる。ただし、保管できるのは部位一カ所につき五つまでだ。

強力なパーティを考えてみよう

使い魔カードデータ
CARD DATA

今回のロケテストでは、スターターおよび排出によって38枚の使い魔カードがお目見えする。そのすべてを掲載！『FF』の召喚獣と同名の使い魔の姿も！レアリティはコモン、レア、スーパーレアの3種類だ。



カードの見方

カードの表面には右に挙げた12の項目が書かれている。カードフレームは、著名イラストレーターによる美麗なイラストが映えるデザインになっており、TC（トレーディングカード）としての魅力も十分！　カード裏面には表面の情報以外に、特殊技の詳細などが書かれている。フレーバーテキストも世界観に深みを与える凝った内容なので、入手できたらじっくり読んでみてほしい。ちなみに、カードのカテゴリはすべて使い魔だ。



カード表面

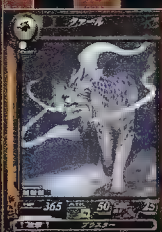
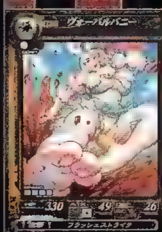
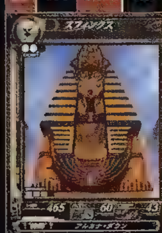
①使い魔の名称
②カードのレアリティ（C、R、SR）
③使い魔の種族
④特殊能力（封印、制圧）
⑤コスト（10～30）
⑥SPEED（移動速度：1～4）
⑦HP（体力値）
⑧ATK（攻撃力）
⑨攻撃属性と攻撃対象（単体、複数）
⑩DEF（防御力）
⑪弱点属性
⑫特殊技

特殊技の分類

攻撃	敵にダメージを与える
強化	味方または自身を強化する
妨害	敵の行動を妨害する
弱体	敵のパラメータを低下させる
解除	味方の状態異常を回復する
回復	味方のHPを回復する
罠	罠を設置する
移動	ワープなど特殊移動する
特殊	アルカナに関する能力を行使する

38種の排出カードを完全公開！
ロケテストカードリスト

全排出カードを一挙掲載！　ロケテストに行けない人も、これをじっくり見て想像を巡らせてみてはいかがだろうか。

レア	名称	特殊能力	HP	ATK	DEF	種族	コスト	SPEED	属性	弱点	特技	カード
C	クアール		365	50	25	超獣	10	3	雷・単体	炎	攻撃	
C	ヴォーパルバニー	封印	330	49	26	超獣	10	4	光・単体	炎	攻撃	
C	コカトリス		315	51	34	超獣	10	2	闇・単体	炎	妨害	
R	ラース・ジャイアント		495	61	80	亜人	30	2	撃・単体	炎	妨害	
C	トロール		480	52	55	亜人	25	3	撃・複数	炎	攻撃	
C	オーク	制圧	450	38	27	亜人	15	1	雷・複数	炎	攻撃	
C	ゴブリンファイター	封印	380	37	28	亜人	10	3	撃・単体	炎	強化	
SR	オーディン		500	75	65	神族	30	3	雷・単体	闇	攻撃	
C	フェニックス		465	56	53	神族	25	4	炎・単体	闇	回復	
R	玄武		465	73	50	神族	25	2	撃・単体	闇	罠	
C	ガネーシャ		480	52	68	神族	25	3	光・単体	闇	移動	
C	麒麟		460	33	38	神族	15	4	雷・複数	闇	強化	
C	スフィンクス		465	60	43	神族	20	3	撃・単体	闇	特殊	

C ハヌマーン

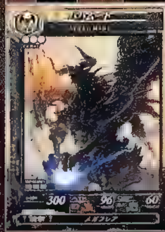

HP	ATK	DEF
460	40	40

種族	神族
コスト	15
SPEED	3
属性	炎・単体
弱点	闇
特殊	弱体

C セルケト 制圧


HP	ATK	DEF
420	25	25

種族	神族
コスト	10
SPEED	1
属性	雷・複数
弱点	闇
特殊	攻撃

SR バハムート


HP	ATK	DEF
300	96	60

種族	魔種
コスト	30
SPEED	3
属性	炎・複数
弱点	撃
特殊	攻撃

C ケルベロス


HP	ATK	DEF
380	65	38

種族	魔種
コスト	20
SPEED	4
属性	炎・複数
弱点	撃
特殊	弱体

C ガーゴイル


HP	ATK	DEF
320	56	28

種族	魔種
コスト	10
SPEED	4
属性	闇・単体
弱点	撃
特殊	攻撃

C グリフォン 封印


HP	ATK	DEF
430	58	29

種族	魔種
コスト	20
SPEED	4
属性	光・複数
弱点	撃
特殊	強化

C オーガ


HP	ATK	DEF
410	61	29

種族	魔種
コスト	15
SPEED	3
属性	雷・単体
弱点	撃
特殊	強化

C インキュバス


HP	ATK	DEF
365	48	27

種族	魔種
コスト	10
SPEED	4
属性	雷・単体
弱点	撃
特殊	弱体

C サキュバス


HP	ATK	DEF
340	54	26

種族	魔種
コスト	10
SPEED	4
属性	雷・単体
弱点	撃
特殊	強化

R リヴァイアサン

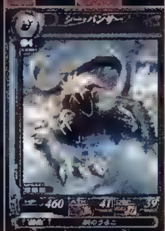

HP	ATK	DEF
510	56	68

種族	海種
コスト	30
SPEED	3
属性	闇・複数
弱点	雷
特殊	妨害

C クラーケン


HP	ATK	DEF
470	59	48

種族	海種
コスト	25
SPEED	2
属性	撃・複数
弱点	雷
特殊	弱体

C シー・パンサー


HP	ATK	DEF
460	41	39

種族	海種
コスト	15
SPEED	3
属性	炎・単体
弱点	雷
特殊	強化

C アクアライダー 封印


HP	ATK	DEF
450	46	28

種族	海種
コスト	15
SPEED	4
属性	撃・単体
弱点	雷
特殊	攻撃

C マーメイド


HP	ATK	DEF
440	30	30

種族	海種
コスト	10
SPEED	3
属性	光・単体
弱点	雷
特殊	攻撃

C キラーフィッシュ 封印


HP	ATK	DEF
380	38	27

種族	海種
コスト	10
SPEED	4
属性	撃・単体
弱点	雷
特殊	弱体

R ベガ


HP	ATK	DEF
530	30	80

種族	機甲
コスト	25
SPEED	3
属性	炎・単体
弱点	雷
特殊	罠

C ポルックス


HP	ATK	DEF
455	28	70

種族	機甲
コスト	20
SPEED	2
属性	光・複数
弱点	雷
特殊	弱体

R デュラハン・ランサー 封印

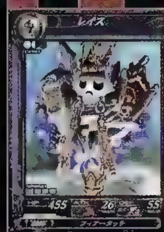

HP	ATK	DEF
490	31	63

種族	不死
コスト	25
SPEED	4
属性	闇・複数
弱点	光
特殊	罠

C 落武者


HP	ATK	DEF
485	31	60

種族	不死
コスト	20
SPEED	3
属性	闇・複数
弱点	光
特殊	攻撃

C レイス


HP	ATK	DEF
455	26	55

種族	不死
コスト	15
SPEED	4
属性	炎
弱点	光
特殊	弱体

C リッチ


HP	ATK	DEF
405	26	58

種族	不死
コスト	15
SPEED	3
属性	闇・複数
弱点	光
特殊	弱体

C アンデッドスカラベ


HP	ATK	DEF
415	28	54

種族	不死
コスト	15
SPEED	3
属性	雷・複数
弱点	光
特殊	特殊

C スピリット 封印


HP	ATK	DEF
380	26	36

種族	不死
コスト	10
SPEED	4
属性	炎・単体
弱点	光
特殊	攻撃

C スケルトンファイター


HP	ATK	DEF
365	25	43

種族	不死
コスト	10
SPEED	4
属性	撃・複数
弱点	光
特殊	弱体

C ゾンビードッグ


HP	ATK	DEF
355	27	50

種族	不死
コスト	10
SPEED	4
属性	闇・単体
弱点	光
特殊	弱体

beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS

beatmaniaIIDX 15 DJ TROOPERS
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2007年12月予定
■使用筐体：―
※画像は開発中のものです

IIDXシリーズに新たな"戦風"を巻き起こすであろう『beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS』の稼動が目前に迫ってきた!! 今回は『DJ TROOPERS』で追加された新システムを解説!! 中でも、これからIIDXを始めたい人にオススメなTUTORIALモードは大注目だ。

Text:ハメコ。

IIDX最新作の新要素速報!!





まずは注目の新曲を紹介しよう。ロケテストの段階で高い人気を博していたのが、Ryu☆とDaiによるアゲアゲユニットHHHが送る"Dazzlin' Darlin"。"Second Heaven"と同じHANDZ UPというジャンルが表す通り、体の芯を揺るがす重たいサウンドをたたいてゆく心地よい一曲だ。

また、dj TAKAが発表した「milestone」に収録されていた"少年A"、"Blue Rain"も選曲率が高そうだ。"少年A"はdj TAKAの代表曲"A"を少年ラジオがリミックスを施したもの。美メロ系トランスである"Blue Rain"は8月に開かれたライヴでもセレクトされた楽曲だ。プレイすればライブでの熱狂が再びやってくるはず。

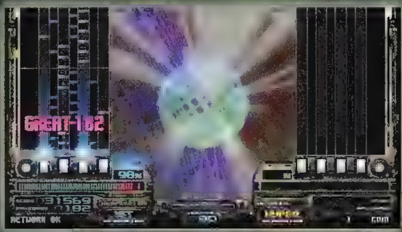
Dazzlin' Darlin/HHH



Blue Rain/dj TAKA VS Ryu☆



少年A/Remixed by 少年ラジオ





ライブでdj TAKAが演奏した曲で、dj TAKAとRYU☆の合作だ。

新要素紹介

作を重ねることにユーザビリティが改善されていくIIDXシリーズ。もちろん今作でも、痒いところに手が届く新システムが数多く搭載されているのだ。それでは、追加された新たなシステム要素を解説していこう。

幽 ゴーストにペースメーカーを実装!

CS版「DistorteD」に搭載されたペースメーカー機能がアーケードに逆移植!! A、AA、AAAの3段階から選択でき、それぞれ曲終了時のスコアがDJ LEVEL A、AA、AAAのボーダー値となるペースでグラフが伸びていくこの機能は、各DJ LEVELを目標にプレイする際に役立つのだ。



ペースメーカーゴーストを選択してプレイすれば、自分のスコアペースが目標のDJ LEVELに届くか一目瞭然となる。

2P側の5KEYオプションが変更!!

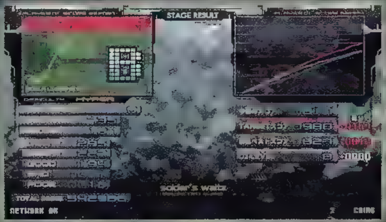
2P側で5KEYSオプションを適用した場合、前作までは右から二つの鍵盤が隠れて譜面が見づらかったが、今作では左から二つの鍵盤が隠されるようになった。



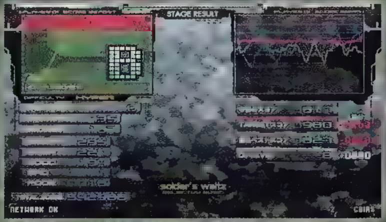
スクラッチと鍵盤の同時取りが簡単になったほか、譜面自体も見やすくなったぞ。

結 リザルト画面のグラフが変化!

リザルト画面でスタートボタンを押すと、グラフ表示が"スコア率"の推移表示へと切り替わる。このグラフはプレイ中のスコアの獲得率を可視化したもの。グラフが上部をキープしている部分はスコアが高かった箇所で、逆にグラフがへこんでいる部分はスコア率が悪かった箇所となっており、その曲で自分が苦手な箇所が分かるという寸法だ。



ゴーストをオンにすると、リザルトで自己ベスト、ライバル、今回のスコアの推移がグラフで表示される。

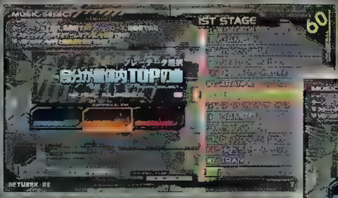


今作では、リザルトでスタートボタンを押すとスコア率グラフが見られるように。苦手箇所を把握し克服せよ!!

スタートボタンで切り替え可能!

筐 ゴーストが筐体内トップに対応! そして新規フォルダも!

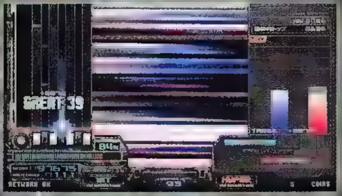
前作までは筐体内のトップスコアがゴーストに対応していなかったが、今作からついに対応!! これにより、ともに行き着けのゲーセンに通う、志を同じくした戦友と擬似的にスコアバトルを繰り広げることができるようになったワケだ。また、自分が筐体内トップを獲得している曲の一覧が見られるフォルダも追加された。まだ見ぬライバルのため、さらにトップスコアを伸ばしておく、そんなときに便利な機能といえよう。



その筐体で自分がトップスコアを獲得している楽曲が分かるようになった。得意曲に磨きを掛け、さらなるハイスコアを目指すのだ。

ゴーストもめでたく筐体内トップに対応。見知らぬ敵とのスコアバトルはまさにサバイバルといったところ。





筐体内トップのゴーストに勝てば、すなわち自分が筐体内トップスコアを獲得したということ。常に白い文字をたたき出すべし。

初 BEGINNERモードがより親切になった! TUTORIALモード

これからIIDXを始める人たちのためのモード、それがTUTORIALモードだ。このモードは、まず最初にマイケル・ア・ラ・モード氏のレッスンでIIDXの基礎をいくつか学んだのちに練習曲を2〜3曲遊ぶことができる。まずはここからスタートすべし!!



TUTORIALモードにはさまざまなレッスンがある。自分のレベルに応じたレッスンを選び、IIDXの世界にいざダイブ!!

TUTORIALでのレッスンに入ると、講師であるマイケル・ア・ラ・モード先生自らがお手本を見せてくれるのだ。





お手本を見たら、次は本番!! もちろん、レッスンに失敗しても練習曲を最低2曲は遊べるので安心するべし。

来月号は10周年記念でボリュームアップ!?



鉄拳6

メーカー	：バンダイナムコゲームス
ジャンル	：対戦格闘ゲーム
操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
発売日	：2007年11月26日予定
使用基板	：――

※この記事は、すべて開発中の基板を元にしています

鉄拳やってみたいけどやったこと無いキミへ贈る

鉄拳って何すればいいの？

鉄拳の人気に後押しされ、本作からデビューをもくろむ鉄拳ビギナー組のそこのキミ！　今月号はまさに永久保存版ともいえる内容だぞ！

Text：垂れ

対戦で勝つために

対戦で勝つためにまずすること、それは「中段・下段の二択攻め」だ。代表的なのが、中段攻撃の浮かし技（空中コンボ始動技）とダウンを奪う下段攻撃との二択。どちらも読み勝てばまとまったダメージを相手に与えることができる上、ダウンした相手に攻め込めるのでさらに追加ダメージを与えるチャンスがやってくる。ただ、重要なのは二択を仕掛けるタイミング。不利な局面で二択を無理に仕掛けても相手の打撃にカウンターをくらってしまうので逆効果になってしまうぞ。有利な局面とは分かりやすいところで言えば、相手の技をガードした後や自分の技をヒットさせた後の状況だ。



二択を仕掛けるときにはリスクを恐れず、自分の読みを信じてリターン重視で大胆にいけ！

2D格闘好きのアナタは……

2D格闘から鉄拳に入学してきたキミをまず襲うのはキツイ二択の嵐！　鉄拳では、コンボ始動技だったり当てて有利になる下段攻撃が多いので、「基本は立ちガード」だがそれだけでは危険だ。固有技が100近くにもなるキャラも居るため、基本的に相手の行動は読み切れないし、見てから反応もしづらい。困ったら、暴れるか後ろダッシュなど思い切った行動も交え、少しずつ技性能を覚えていこう。

3D格闘の基礎は知ってるぜ！

3D格闘から鉄拳に参入してきて、立ち合いの基礎は理解できてるキミでも「つかまれた後に見てから投げ抜け」する鉄拳にはやっぱり驚きを隠せないハズだ。事後処理的な脊髄反射の投げ抜けを身に着けよう！

家庭用からゲーセンデビュー！

家庭用『鉄拳DR』をみっちりやったキミは鉄拳のことならかなり頭に入ってるハズ！　特に心配はいらないぞ。あとはタイムラグの無いスピーディな鉄拳と隣人のタバコの煙に慣れるだけだ。さあ、ゲーセンに出かけよう！

基礎が大事！

キミが飛び込んだ鉄拳というゲームはダウン中に攻撃をくらったり、いったんダウンしたら起き攻めで起きられずにそのままKOされたり、壁コンボで一瞬で体力の半分を奪われたり……といった魑魅魍魎で弱肉強食な混沌とした世界。

そんな世界でキミの確固たる力となるのが「知識」という名の鉄拳力だ！　今号は鉄拳の基礎がバッチリ網羅されているので、肌身離さず持ち歩いて対戦中分からないことがあったらすぐにチェックしよう。スミからスミまで穴が空くほど読み返して、この本がボロボロになったころにはキミに鉄拳の基礎が備わっているぞ！



基礎さえできてしまえば上達するのはスグ。あとは野生の本能で闘っても、ガチガチの理論で闘っても楽しいのが鉄拳のだいご味だ。



鉄拳6、稼働!!

アルカディアモバイルにて無料動画配信！

さまざまなタイトルの攻略記事を掲載しているアルカディアモバイルにて、『鉄拳6』コンボ動画が期間限定で無料配信決定！　アクセスは各キャラクター攻略記事にあるQRコードから!!

一挙30ページで徹底特集!

本作から鉄拳シリーズにふれるプレイヤーも必見!!

ついに稼働の日を迎えた『鉄拳6』。今号では超ボリュームにものをいわせて、基本コンボと合わせた全キャラ攻略で広大な鉄拳ワールドへの第一歩をナビゲート！　これを機に始めたいと思っていた人も、前作を遊び尽くした人も、限界まで調べた成果をご活用あれ！

相手の横移動を抑制しろ！

ホーミングアタック

新システムの「ホーミングアタック」について紹介しよう。

この聞き慣れぬ名前の「ホーミングアタック」とは、相手の横移動に対する追尾性能の最も強力な技のことを指す。相手の横移動に対して合わせれば、間違い無くヒットさせられるようだ。その性能はロングレンジスロー並みで、各キャラ一つだけ持っているようだ。

ホーミングアタックの最大の特徴は攻撃判定部分に白いエフェクトが出ることだろう。分かりやすいキャラと分かりにくいキャラが居るぞ。





技さえ出してしまえば、相手がかなり横にまで回り込んでいてもヒットさせることができる。



その高い性能のせいか定かではないが、ホーミングアタックは上段判定の技が多い。



多段技の1発目や、中段攻撃にホーミングアタックが設定されているキャラは強キャラ候補筆頭だろう。

頼りになる即戦力ツール

通常投げ&ロングレンジスロー

投げ技とは

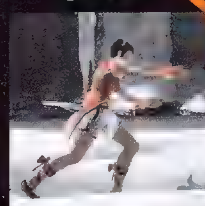
投げ（⁘or⁘）は立ちガードに対して有効な手段で上段ガード不能技。

通常投げは間合いこそ狭いものの、発生はかなり早いので投げ抜けをしない相手には有力な崩し技だ。

ロングレンジスロー（⇨⁘or⇨⁘）は通常投げより発生が遅くなる代わりにリーチが伸びる。また、横方向に判定が強いので、横移動でかわされないといった特徴がある。

投げ抜けできるようになろう

投げ技の特徴として、⁘抜け投げなら左手で、⁘抜け投げなら右手で、⁘抜け投げなら両手で相手を投げるモーションになる。投げ技はつかむまでに約12フレーム（約0.2秒）、その後に抜け猶予が15フレーム（0.25秒）あるので、投げの手を見てからボタンを押すまで約0.5秒もの時間がある。これは反応の早くない人でも十分に間に合う時間だ。まずは相手のクセを読んで、どれかのボタンを押せるようになろう。

左投げ	両パンチ投げ	右投げ
		

変化に対応していこう

その他のシステム&変更点

レイジシステムの全ぼう、転ばなくなった起き上がりキックなど、みんなが気になる新システムに関する情報をお届けするぞ。変更点も見逃すな！

Text：垂れ

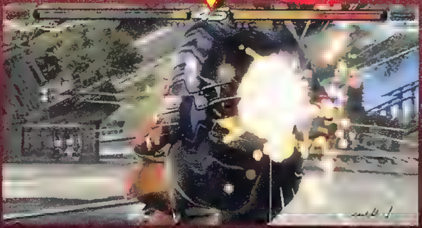
レイジシステム

『鉄拳6』からの新要素の一つであるこの「レイジ」。体力が10分の1程度まで減少すると自動的に発動し、攻撃力が大幅に上がるシステムだ。気になるその変化率はなんと1.5倍！　壮快感というレベルを超越した、一発逆転のシステムといえる。

いったん発動したレイジは一部キャラの固有技による体力回復をしない限り、ラウンド終了まで消滅しない。逆に、出すことで自らダメージを受ける固有技を持っているキャラは、自力でレイジを発動させることができる。

レイジ発動中はその絶大な攻撃力が影響して、空中の相手のヒットバック（技を当てるたび、相手がどんどん離れていってしまう現象）の影響が大きくなるので注意。普段と同じコンボが決まらないのでコンボをヒット数少なめのものに変更しよう。





攻撃力の増加は打撃に限られており、投げ技には影響を及ぼさないので覚えておこう。

起き上がり下段キック

起き上がりキックがカウンターヒットしない限りダウンしなくなったのは、前号でも紹介した通り。だが、特別な状況でのみノーマルヒットでダウンを奪う起き上がりキックが出せることが判明した。それは「相手頭側起き上がり中段キック」と「うつ伏せ相手足側起き上がり中段、下段キック」だ。特筆すべきは空中コンボに移行できるうつ伏せ相手足側起き上がり下段キックの存在だろう。ノーマルヒットでダウンを奪えるので、横転（ダウン中◎or⇩◎）を駆使して、この起き上がり下段キックを積極的に狙ってみよう。

起き上がりキックはダウンを奪えなくなった代わりに、技の硬直が減少しているぞ。ガードされても浮かし技を反撃として決められることは無く、ヒット時は当てた側が有利な状況になった。





今までの起き上がり下段キックと変わらないのに、何だか転ばせられるとうれしくなっちゃうぞ。この後はコンボを決めろ！

追い打ちが決まらない!?

空中コンボでたたき付ける技を当てて、その後の相手に追い打ちを決める……といったコンボが確定しなくなったぞ。これはたたき付けられた相手側の硬直が減ったのが最大の原因。カズヤで右踵落とし（⇨◎）→シットスピンキック（⇩◎）などは、もう単なる「起き攻め」だぞ。



たたき付けた後は直接二択を仕掛けるようにしたい。

立ち◎の発生が変わった!?

本作では全キャラ共通で立ち◎の発生が10フレームとなったぞ（ガンリュウは12フレーム）。

これにより、接近戦でのキャラ相性に均衡が保たれやすくなると同時に、-9フレームまでは反撃を受けないので、接近戦での不利な状況での駆け引きに厚みが生まれた。

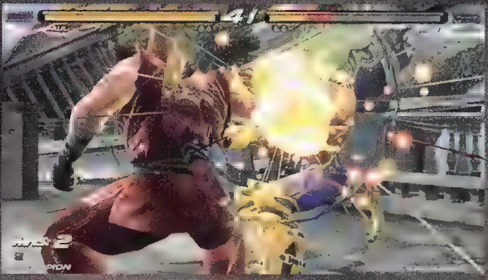


接近戦での微妙な読み合いに変化がありそう。

新システム？　未確認情報 part2

ぶっちゃけ調べが間に合わず確認が取れていないことを載せているこのコーナー。前回お伝えした先行入力は前作通り1フレームのみの受け付けでした。お騒がせしました……。

さて、本誌ライター陣が何気無くボールで空中コンボで崩拳（⇩⇦⇨◎）を入れたところ、相手のやられ方がおかしいのを発見。ヒットした相手は地上で崩拳をカウンターで当てたときのように地面を転がり吹っ飛んでいったのだ。この後さらに追い打ちが決まるのか？



浮かした直後にバウンド誘発技でもない崩拳をいきなりぶち込む！　そんなそんな大胆過ぎるコンボ構成の時代に突入か!?　まだまだ解明されていない新システムがほかにもあるとするなら……!?　やり込むしかない！　次号以降、システム周りもガーッと調べていきます！

壁コンボに変化のとき!?

壁やられ中の相手の当たり判定が大きく、そして長くなっているぞ。今まで空振りしていた連係技も、本作ではガシガシ決まるので壮快感バツグン。相手を壁やられ・強にした後は、バウンド誘発技を入れてからド派手な連係技を決めるのが基本となりそうだ。



多少つなぎの遅い連係でも追撃として決まるぞ。

よろけ回復と崩れ

ある特定の技をくらうと腹を抱えるように前のめりに倒れる。このやられ状態はレバー➡入れっぱなしで回復することができるので覚えておこう。回復しないと追撃を決められてしまうぞ。

回復可能な状態を「よろけ」、回復不能な状態を「崩れ」と表す。カズヤの魔神拳（立ち途中⊞）などは回復不能の「崩れ」を誘発する技だ。



デビルの羅刹門1発止めカウンター時は「よろけ状態」。即座にレバーを前に入れて回復しよう。回復後はレバーをガード方向に戻すのを忘れずに。



「よろけ」の非回復時や「崩れ」時は無防備な状態で地上判定→空中判定と経由して前のめりにダウンする。



[illegible]では難しいと思うが、しっかりマスターしておこう。

尻もちダウンと吹き飛び受け身

ある特定の技をカウンターやしゃがみでくらうと尻もちをついたようなダウンになる。尻もちをついているときはパンチ、キックいずれかのボタンで横転受け身ができるので、しっかり反応してボタンを押せるようになろう。

ポールの崩拳などをカウンターでくらうとスゴイ勢いでゴロゴロ後ろに転がっていく。このときレバー⬉で転がるのを踏みとどまることができ、追撃を防ぐことができる。



尻もちダウン[illegible]発する技はそんなに多くないので、シッカリ覚えよう。よろけ回復とモー[illegible]ションも似ているので、迷ったらレバー[illegible]前に入れ[illegible]ボタンを[illegible]しよう。



尻もちダウンは受け身を取らないと、長い時間無防備な状態が続く。浮かし技をくらう可能性もあるのでかなり危険な状態になってしまうぞ。



即座にレバーを斜め後ろ下に入れればダウンを回避できる（[illegible]の場合）。

バウンドコンボの仕組み

一部の技には「バウンド誘発」の性質を持った技があり、これを空中の相手に当てると相手はその場で少し浮き直す。このとき相手は一定時間受け身の取れない状況になるので追撃が可能になる。この一連の流れをバウンドコンボと呼ぶ。

バウンド誘発の性質は主に踵落としのようなたたき付けるモーションの技に備わっているが、こうした技すべてがバウンド誘発させるわけではない。また、空中の相手にバウンド誘発技を2回当てても、2回目はバウンドせずにたたき付け状態となるので永久にコンボが入り続けたりはしない。ヒットバックの影響でどんどんコンボも決めづらくなるので、高ダメージの空中コンボを単純に2セット繰り返す……ということもできないぞ。

誘発技は攻撃判定の低い技が多いので、ダウン中の相手がその場立ち（⇧）、後転（ダウン中に⇦）をしそうなときを狙って、バウンド誘発技を重ねればその場で浮き直す。



一度もバウンドさせていなければ、相手が壁やられになった後でも誘発技を当てれば、壁の前でしっかりバウンドする。



下段さばき後の追撃に初段で直接バウンド誘発技を当てるのも有効な戦法だぞ。

体力はいくつ？

前作の『鉄拳5 DR』では全体力の値は145に設定されていたが、本作では145→160に体力が増加していたぞ。体力が増えたといってもたったの15なので、バウンドコンボやレイジシステムの影響を考えると、平均ラウンド時間は逆に短かくなることが予想される。『鉄拳6』は短期決戦だ。



一方的な展開になることもあれば、ときには大逆転劇も。見ている方も楽しい調整といえるだろう。

下段さばきの性質

下段さばきは相手の下段攻撃に合わせて、レバー⬊でできる（入れっぱなしでOK）。受け付け時間は立ち状態からは20フレーム、しゃがみ状態からは10フレームなので、ある程度はタイミングを合わせる必要があるぞ。さばきが成功したら、相手は空中判定なので空中コンボを決めよう。



パンチさばき時は18、キックさばき時は22フレーム有利となる。相手はその間ずっと空中判定だ。

振り向きガードが超早い!!

背向け状態から正面向きに⇦or⇨で振り向く際の硬直が激減したぞ。これにより背向けの相手に立ち⊞ヒット→左アッパーといったつなぎの早い技による地上コンボの類は軒並みガードできるようになったので、相手に背後を取られても比較的安心して居られるようになった。



技後に背向けになる技が強化されたと言っても過言ではないぞ。

鉄拳力を鍛えよう！

鉄拳Q&A

鉄拳に関する細かな疑問に筆者「垂れ」が答えていくこのコーナー、これから鉄拳を始める人は必見だ！　中には耳寄りな情報もあるので初段のキミから鉄拳王のキミまで要チェックだ！

協力：えびんこ、あしべ、サケテツ、なん、リー君、漬の子　Text：垂れ

Q1 鉄拳でやっちゃいけないことは？

対象段位：初段～

A1 いい質問だから ランキングにしてみたぞ。

1位　技の空振り
2位　ホーミングダウンパンチ
3位　前転（ダウン中に➡）

1位は「技の空振り」だ。空振りするとスキだらけになるので絶対にしないように！　個々の技の間合いをまずはシッカリ覚えよう。

2位は暴発候補筆頭技。コマンドが変更になり↙RP→ジャンプ中RPになったので暴発は減りそうだ。

3位の前転はダウン状態からの行動。前転中は無防備で空中判定になるのでバウンド誘発技などをくらう恐れもある。



技の「暴発」はそのまま敗北に直結する。自分のキャラの主力攻撃は、いざというときにミスしないよう普段から打ち込んでおこう。

Q2 浮かし技はいつ当てたらいいの？

対象段位：四段～

A2 大きく分けて次の三つ。

①下段攻撃との二択で使う：基本的に立ちガードの人が大半なのでしゃがむまで下段攻撃を打って、意識させてから出すべし。

②相手の攻撃を横移動や後ろダッシュで空振りさせたとき：近付いたり離れたりすると相手が目測を誤って技を空振りするので、そこを見逃さずに浮かし技をたたき込むべし。

③スキの大きい下段攻撃をガードしたときの反撃：ダウンを奪う下段攻撃にはガード時それなりのスキが生じる。即座に反撃すべし。



相手の攻撃を横移動でかわしたときは反撃のチャンス。（写真は横移動性能の高いフラミンゴの構え）



相手の空振りしたスキに即座に浮かし技をたたき込んで、まとまったダメージを与えていこう。

Q3 特殊中段攻撃って何？

対象段位：初段～

A3 立ち、しゃがみどちらでもガードできる攻撃のこと。

↓LPや↓RPで出すことのできるしゃがみパンチなどがこれに該当する。本作からは振り向きしゃがみパンチも特殊中段攻撃になったようだ。特徴として、特殊中段攻撃は下段さばき可能なので覚えておこう。



特殊中段攻撃は下段さばきされてしまう上、ジャンプステータスの技にも打ち負けてしまう。

Q4 横転って使えるの？

対象段位：四段～

A4 超使えるよ！

ダウン後に毎回受け身を取っていると受け身の終わり際を狙って攻め込まれてしまい、一方的な二択を仕掛けられてしまう。相手に的を絞らせないためにも受け身を取らずに横転をすることも必要なのだ。



ダウン中(ボタン)で奥方向に、⇩(ボタン)で画面手前方向に横転する。また、横転中にレバー⬇でダウン維持を選択できる。

Q5 よく聞く「確定反撃」って何？

対象段位：四段～

A5 相手のガードできない硬直中に攻撃を当てること。

ガード後にこちらが有利な状況になる技の中には、その後に即座に技を出すことで相手の無防備な状態に確実に反撃を決められるものがある。浮かし技や下段攻撃の多くはガードしてしまえば確定反撃のチャンスだ。



「確定」や「確反」と略すこともある。最大ダメージの反撃を状況ごとに決められるようになろう。

Q6 後ろダッシュ中はガードできないの？

対象段位：初段〜鉄拳王

A6 本当はガードできる。だけど……

よく聞かれる質問で一番多いのがコレ。答えは「後ろダッシュ中のガードは可能」。

つまり、⇦⬅中は相手の上、中段攻撃をくらうことはない。ではなぜ、対戦中相手の攻撃をくらってしまうことがあるのか？　それは⇦⬅の⬅を入れっぱなしにしていないのが原因だ。⇦⬅入力後いったんレバーから手を離してしまうと、たとえもう一度⬅入力してもガードすることができないのだ。後ろダッシュするときは⬅部分をシッカリ入れっぱなしにしよう。



精神的に追い詰められてるときの後ろダッシュは注意！　手がプルプルしてるので、いつのまにかレバーから手が離れてるぞ。

Q7 アルティメットタックルはどうやって対処するの？

対象段位：四段〜

A7 馬乗りされるまで●●を連打しよう

アルティメットタックルはつかまれた瞬間に●●、またはその後の倒された瞬間に●●で対処できる。前者はタックルを切って仕切り直しに、後者は逆に相手に馬乗りになる。前者は●●でもいいので結果的につかまれた瞬間から●●を連打すれば問題無い。

一部キャラの持つ腕拉ぎ十字固め（タックル中●●）は右の写真のタイミングから●●●●●●●●と入力すれば、抜けられる。タックルパンチ3発からの腕拉ぎ十字固めも同コマンドで抜けられる。



倒されるまでに2カ所抜けるポイントが存在する。受け付け時間は長めに設定されているので……

思いっきり●●を連打しよう。写真のヨシミツのみ、タックルパンチが剣による攻撃なので抜けることができない。



Q8 ガード不能技にはどう対応するの？

対象段位：四段〜

A8 横移動でかわすのがオススメ

対戦中、気付いたら相手が豪快なガード不能技モーションになっていた……という経験はだれにでもあるだろう。こんなときは慌てずギリギリまで引き付けて横移動でかわして浮かし技を決めるのが正解。十分に反応できたときは打撃で出かかりをつぶすのもいいが、安全なのは横移動だぞ。

難易度は高くなるが、横移動も間に合わないようなタイミングのときは上・中段返し技やさばき技が効果を発揮する（一部キャラ限定）。使うキャラによってやりやすい対処法を選んでいこう。



フェンの単鞭（⇦⇨●●）やポールの避け疾風（⇦⇨●●）、カズヤの蜘蛛切（⇦●●）といった上体を大きく後ろに引いてから攻撃する技を出せばかわしつつ当てることもできる。



レイの寝る（⇩●●）やシャオユウの背向け（⇦●●）、ファランのレフトフラミンゴ（⇨●●）といった特殊動作でかわすこともできる。

Q9 しゃがみ攻撃や立ち途中攻撃をスムーズに出すコツは？

対象段位：四段〜

A9 0.09秒を体で覚えろ！

鉄拳は基本的に立ち状態からレバーを下方向に約0.09秒以上入れ続けなければ、しゃがみ状態になることができない。つまり、この0.09秒を体で覚えるのが最良の道だぞ。

わずか0.09秒足らずの時間なので、やってみれば分かる通り、思ったより早くしゃがみ状態にはなれる。立ち途中攻撃やしゃがみ状態からの攻撃に強力な技がそろっている鉄拳ではこの「即座にしゃがむ」ということが近距離戦で二択を仕掛けるときに重要になってくるのでこの「0.09秒」はぜひともモノにしよう。

立ち状態からしゃがみ中の攻撃を出したいときは、「レバーを下方向に0.09秒以上→コマンド」と入力すればいい。





⬇（ちょっと待って）☆●●と入力して立ち●●が暴発しないギリギリのタイミングが、この「0.09秒」の世界だ。みんなも練習してみよう。



その正体は……超ガン攻めキャラ!?

レオ

どのキャラクターのタイプに近いか？　そういった議論の中で答えが出なかったレオ。「鉄拳6」で誕生した全く新しいタイプといえる。まだまだ未知数だが分かっていることは……超ガン攻めが可能!!

Text:ユウ

コレだけは覚えておきたい 技

- 浮かせ技　跳山瀑布（⇨➡●●●●）
- 崩し技　前掃雷王拳（⇘●●）
- 構え移行技　金鶏独立（⇨●）
- ホーミングアタック　⇘●

基本戦術

ワンツーパンチ（●●）、ショートアッパー（⇘●）、⇙●など、基本技が充実しているのでとっ付きやすいキャラクターとなっているレオ。鉄拳の課題である"相手の横移動対策"としては⇘●が非常に強力。ダウンを奪えるので、壁際でヒットさせれば壁やられ・強を誘発できるぞ。

接近戦では相手のガードを崩したいときにダウンを奪える前掃雷王拳（⇘●●）や、金鶏独立が真価を発揮する。金鶏独立はガード、ヒットを問わず相手に当てさえすれば有利な状況に持ち込めるので、とりあえずの一手として大活躍する。金鶏独立からの派生技については、右にまとめたので参照されたし。新キャラを使うと「中距離で何を主軸に攻め込めばいいか？」という点で困りがち。下にリーチが長くローリスクな技をいくつかピックアップしたので、参考にしてほしい。

鉄拳史上最強の構え!? 金鶏独立

レオを使うなら絶対に覚えておきたいのが、特殊構え「金鶏独立」の性質。基本戦術で少し触れたが、金鶏独立は大幅に有利な状況を強引に作り出せる"超攻撃型構え"といえる。……といっても、最初は何を出せばいいか分からず本来の性能を持て余しがち。ここではとりあえず覚えたい派生技を説明するので、チェックしておこう。





発生が非常に早く、相手の横移動に対しても強い。さらに反撃も受けない驚異の性能。金鶏独立からの主力技。



金鶏独立中●を空振りさせて、しゃがむようになった相手に狙っていこう。ヒット後は空中コンボへ移行可能だ。



固まる相手に対しては下段技の金鶏独立中●や●入れで特殊ステップに派生させてプレッシャーをかけよう。

とりあえず打っとけ！ "出し得"技大特集!!

こんな便利な技がそろってていいの!?　レオを使いたくても何をすればいいか分からない人にオススメの"出しとけ技"特集!

跳山瀑布（⇨➡●●●●）

リーチが長い浮かせ技。基本は2発止めとなるが、この技の強みは3発目に下段判定の派生があること。3発目のみがヒットしても空中コンボに移行できるので、相手は3発目を警戒して2発止めに対して反撃を入れづらい。各コンボは下記を参考に。



3発目は割り込みができない上に、横移動でかわすことすらできない。コンボダメージも大きい。

●●●

つなぎが早い上・上・中の3段技。3段目に前述の金鶏独立が組み込まれてる点が超強力。さらに1～2段目は強制ガードになるため、2発目をしゃがまれることは無い。前進距離もかなりのものなので、中距離からスムーズに金鶏独立へと移行可能。



つなぎがかなり早いので、スカし確定をもらいにくいことも強み。金鶏独立につながる究極の出し得技!

⇘●●

リーチの長い上・中の2段技。つなぎが早いので1～2発目に割り込まれることは無い。その上、2発目がヒットするとたたき付けダウンを奪え、ガードされても相手はしゃがみ状態なので強気に攻めることが可能。●●●と並んで強過ぎる出し得技だ！



2発目がヒットした場合は⇩●で追撃しよう。なお、空中コンボで使用するとバウンドを誘発できる。

基本コンボ

壮快感MAX！　細い体に似合わない火力!!

① ⇦●●→⇩●●
② 金鶏独立中●カウンターヒットor跳山瀑布3発目（⇨➡●●●）→⇦●●→⇘●● ～バウンド誘発→⇨➡●
③ 跳山瀑布2発止め（⇨➡●●）→⇘●→⇦●●● ～バウンド誘発→⇘●●●⇩⇘➡●
④ 前掃雷王拳1発止め（⇘●）カウンターヒット→⇦●●→⇘●→⇦●● ～バウンド誘発→前ダッシュ～⇘●●●⇩⇘➡●
⑤（壁際で）⇘● ～壁やられ・強→⇦●●●→⇦●●●●●

①は簡単お手軽コンボ。⇩●●はヒット後●を追加入力することによって瞬間的に気合溜めをすることができる。
②⇦●●から⇘●●へのつなぎは最速でOK。⇨➡●は⇩●●同様、●で気合溜めに移行可能。
③⇘●●●⇩⇘➡●は最後が珍しいコマンドなので、タイミングを覚えよう。⇘●●●⇩⇘➡●は前ダッシュから出すと安定するぞ。
④下段技始動の大ダメージコンボ。見た目もド派手でカッコイイので、一度は挑戦してほしい。決めたら大歓声間違いナシ!
⑤⇘●はホーミングアタックなので、壁際での攻めで使用する機会が多いはず。ヒット時に壁やられ・強を誘発するので、このコンボを使おう。難度自体は低いので、しっかり決められるように覚えておきたい。

鉄板6 金鶏独立補足：金鶏独立中●は、ノーマルヒットさせると相手を背向け状態にして大幅有利となる。確定する攻撃は無いが、跳山瀑布で攻めるのが実戦的だ。
⇙●●補足：⇘●●は2発目に大幅なディレイが効く。2発目はリスクが低くハイリターンなので、1発止めでもプレッシャーを与えられる。⇘●●の狙いどころだ。

相手の心をかき乱せ!

ザフィーナ



今号では、ザフィーナの持つ対処されにくい技をいくつか紹介。まだまだみんな分からないことだらけだと思うけど、一つ一つ覚えていこう。妖しい技を自由自在に操れるように頑張れ!

Text:垂れ

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	⇧○
崩し技	しゃがみ中⇧○
けん制技	⇨➡○
ホーミングアタック	⇧○

遠距離戦が得意だぞ!

ザフィーナにはリーチの長い技が多いので、⇨➡○の先端が届くか届かないかくらいの距離をキープして闘うのがオススメだ。

接近戦では発生の早い○○○を使って主導権を握ろう。○○○がヒットしていたときは、モードスケアクロウ(○)からの二択(右カコミ参照)を仕掛けて、相手のガードを崩そう。





接近戦で攻めの起点となる○○は○○○でワンツーパンチから上段蹴り〜モードスケアクロウへと移行する。技後は相手の反撃をスケアクロウ中⇦⬅や⇧☆or⇩☆でかわしやすいので、かわしたら即座に浮かし技のスケアクロウ中○●をたたき込もう。

モードスケアクロウのオススメ二択

相手の攻撃をガードした後や○○○をヒットさせた後など、有利な局面では積極的にモードスケアクロウ(○)から中段の○と下段の⇧○とで二択を迫っていこう。どちらもコンボが決まるので頼りになるぞ。







困ったらこの技を思い出せ!!

ガードされにくい技をピックアップしてみたので、対戦中に困ったらさりげなく使ってしまおう(笑)。

⇦○



とてつもなくリーチの長い下段攻撃で離れた間合いからの奇襲に最適。相手体力わずかなときのケズリにも役に立つぞ。

⇨➡○



中間距離での主力技。ヒット時はダウンを奪えるので、相手が壁際のときは壁やられ・強狙いでガンガン出していこう。

○○○○○



上・中・下の連係技。初段の発生が早いので、不意に出してもつぶされにくい。



3発目の下段攻撃が警戒されないうちは、立ち合いでかなり頼りになる技になるだろう。



3発目がヒットするとダウンを奪える。技後には、モードマンティスへと移行するぞ。

しゃがみ中⇧○

リーチの長い⇦○よりも、さらにリーチの長い下段攻撃がこのしゃがみ中⇧○。ヒット時はダウンを奪い、⇩○による追い打ちが決まるので使わない手は無いぞ。中〜遠距離戦で⇨➡○との二択で使うのが効果的だ。



後ろダッシュで間合いを離した後に、先端を当てるようにして出すのが基本だろう。



壁際の相手にヒットさせれば、追撃でダメージの大きい⇦○が決まるので覚えておこう。

基本コンボ

硬直が分かりづらい技が多いので要練習!

① ⇧○→○ 〜モードスケアクロウ→モードスケアクロウ中○○○ 〜バウンド誘発→⇨➡○

② しゃがみ中⇧○→⇩○

③ モードスケアクロウ中⇧○⬇ 〜モードマンティス→モードマンティス中⇩○○→モードマンティス中○○

④ モードスケアクロウ中○→モードスケアクロウ中○×3→モードスケアクロウ中○

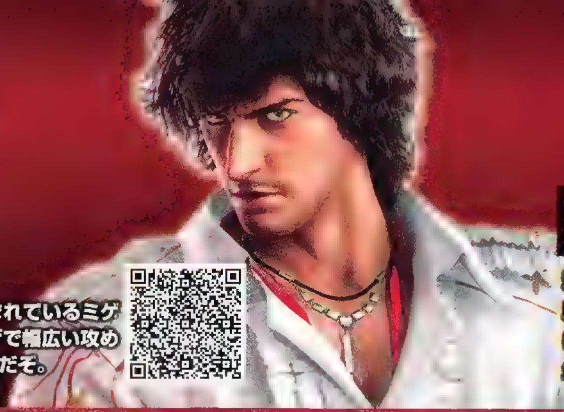
⑤ (壁際で)⇨➡○→⇨➡○⬅ 〜バウンド誘発→⇦○○○

①の○は技中にレバーを⬅に入れていなければ、自動的にモードスケアクロウに移行する。浮かせてからバウンドまでは○連打→○連打と入力すればミスしにくい。②しゃがみ中に⇧○は、技中に⬇を入れてしまうとモードマンティスに移行してしまうので注意。壁際では追撃にダメージの大きい⇦○が決まるぞ。③モードスケアクロウ中⇧○は、技中にレバー⬇でモードマンティスに移行する。硬直が解けた瞬間にモードマンティス中⇩○○を出せば、拾うことができる。硬直を見切るのが難しいので要練習だろう。④は簡単で見栄えのいいコンボ。モードスケアクロウ中○がヒットしたら○を連打して、3発当たったら○を連打しよう。⑤⇨➡○中はレバーを⬅に入れておくこと。バウンド後は焦って技が暴発しないように、少し遅らせて⇦○○○を入力しよう。

鉄板6 ザフィーナ補足:⇧○とモードスケアクロウ中○以外の技で確認した浮かし技は、⇩○、立ち途中○、モードタランチュラ中○(発生遅いが浮きは高い)、モードマンティス中⇧○。バウンド誘発技はモードスケアクロウ中○○、⇨➡○以外ではモードスケアクロウ中○、モードスケアクロウ中○が確認済みだぞ。これらを使ったコンボは次号からドンドン掲載する予定。心して待て!!

喧嘩殺法で中間距離を制す!!

ミゲル



喧嘩殺法で闘う割に、スタンダードな中・下段攻撃に恵まれているミゲル。空中コンボが簡単な上、サヴェッジスタンスのおかげで幅広い攻めも可能と、すべてのプレイヤーにオススメできる良キャラだぞ。

Text:ハメコ。

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	⇧●●●
崩し技	しゃがみ中⇧●●
けん制技	ブラッシング(⇧●●●)
ホーミングアタック	⇨➡●●●

基本戦法

ミゲルは手足のリーチが比較的長いので、中間距離を基本に闘いたい。けん制で頼りになるのが、連続ヒットする中段の2段技であるブラッシング。ヒット時は有利となるので、発生の早い中段である⇧●から下記のように構えを絡めて攻めたり、再度のブラッシングや横移動に強い⇨➡●●、投げを絡めた攻めでさらに体力を奪いたい。2発目までガードされてもスキが小さいので、横歩きでの様子見を基本に、右記の⇦●や軸をズラしつつ攻撃する⇦⇨●でフォローしよう。横歩き中に相手が技を空振りしたら、浮かせ技の⇧●●●で反撃するべし。

相手の立ちガードを崩す際は、ヒット時に追撃できる下段の⇩●やしゃがみ中⇧●を狙いたい。特に後者は動作中しゃがみ状態で、ガードされても大きな反撃を受けないので積極的に出そう。

ブラッシング(⇧●●●)が強い!





中段蹴りから中段パンチにつなぐブラッシングは、初段のリーチが長くリスクが低いのでけん制に便利。なお、2発目がしゃがみ状態の相手にヒットすれば尻もちを誘発するのだ。

⇦●●で暴れるべし!

カウンターヒット時に空中コンボ②をたたき込める上段肘打ちの⇦●●は、非常に発生が早い(立ち●より若干遅い程度)。ただしリーチは短いので、相手の攻めに対しての割り込みに使っていこう。



⇦●●は発生が早く、カウンターヒット時に大ダメージを与えられる。不利な状況での暴れに使うのが効果的だ。

サヴェッジスタンスで攻め立てよう

特定の技を経由しないと移行できないサヴェッジスタンスだが、構え中に出せる技の性能はどれも申し分無い。まずは右表の技からの構え移行を覚えよう。中でもメインとなるのが、ガードされても状況が悪くない⇧●からの移行。派生技の⇧●●●を絡めれば、さらに的を絞られにくくなるぞ。

構えに移行した後は、移行技がヒットしたかどうかで選択肢を切り替えたい。例えば⇧●をガードさせつつ構えに移行した後は、上段攻撃に強い浮かせ技の構え中⇧●、技中しゃがみステータスを持つ下段の構え中⇩●で上段での割り込みを抑制しつつ強引な二択を仕掛け、⇧●ヒット時は発生の早い中段の⇦●●●とヒット時大幅有利となる下段の⇩●で手堅く攻める、といった寸法。構え移行後に横移動で様子を見る相手には、横方向に強くガード時のスキが小さい構え中●を交ぜるといい。

オススメのサヴェッジスタンス移行技

移行技	判定
⇧●●	中
ダブルチョーキング(⇧●●●)	中・中
⇧●●●	中・上
⇩●●	下
⇗●●	上
サヴェッジスタンス中●●	上





構え中⇦●は発生が早いので、⇦●がヒットしていれば割り込まれにくい。2発目が下段の構え中⇦●と合わせて使おう。



構え中⇧●は出始めの動作で上段攻撃を避けつつ攻撃できる。⇧●をガードさせて出せば、立ち●などの上段に打ち勝てるぞ。



⇩●ヒット時など有利な状況で構えに移行したら⇩●で崩す。ヒット時に密着状態で有利となるのでさらに攻めるチャンスだ。

基本コンボ

簡単操作で大ダメージを与えられるものばかり!!

① ⇧●●●orサヴェッジスタンス中⇧●or⇗●→⇧●●●→⇧●●●→⇧●●● ~バウンド誘発→⇨➡●●●

② ⇦●●(カウンターヒット)→右移動~⇧●●●→⇧●●●→⇧●●● ~バウンド誘発→前ダッシュ~⇩●●●

③ ⇩●●orしゃがみ中⇧●●→⇨➡●●●

④ 構え中⇦●●●2発目→前ダッシュ~⇦●●→立ち●●→⇧●●●→サヴェッジスタンス中●●●●

⑤ (壁際で)●●●●→壁やられ・強→⇩●● ~バウンド誘発→⇨➡●●●

①は基本かつ高ダメージの空中コンボ。⇧●●●まではすべて最速で出し、バウンドを誘発後の⇨➡●●●は事前の技の硬直を見切って入力しよう。②は⇦●●で崩れを誘発した後の追撃。①とほぼ同じレシピだが、締めを⇩●●●➡にすることで相手を地面にたたき付けつつサヴェッジスタンスに移行できる。ここからは相手のダウン状態にもヒットする中段の構え中⇧●と、下段の構え中⇩●で起き攻めしよう。③はダウンを奪える下段攻撃からの追撃。⇨➡●●●の代わりに前ダッシュ~⇩●●●も決まるぞ。④は、構え中⇦●●●2発目の硬直が切れた瞬間にダッシュで近付いて⇦●●を出す必要がある。なお、このつなぎは相手を運ぶ距離に優れるため、壁やられ・中を狙う際に便利だ。⑤は壁やられ・強への追撃。⇩●●はリーチが長いため、空中コンボで壁まで運んだ後にも決めやすい。

鉄板6 **サヴェッジスタンス移行技補足:** ⇧●●●はガードされると2発目をしゃがまれてしまうので、発生とリーチを生かして確定反撃に使おう。⇩●●は見切りにくい下段攻撃なのでケズリで有効。⇗●●は発生の遅い代わりに、ガードさせれば有利な状況で構えに移行できる。サヴェッジスタンス中●●は構え中の技で最も発生が早い。構え移行後、相手の割り込みを抑制しつつ再び構えからの攻めに持ち込めるのだ。



太っているんじゃない。太ったんだ

ボブ

鉄拳界に衝撃を与えた新キャラクター、ボブ。その期待を裏切らないパーフェクトな動きの数々は、プレイヤーだけでなく対戦相手をも魅了することだろう(?)。巻き起こせ！ ボブ旋風!!

Text:タケヤマ

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	⇧
崩し技	⇨☆⇩
投げ技	フライングカスク(相手に接近して⇨)
特殊移動	⇨

基本戦法

ボブは手数で相手を押すタイプではないので、基本の戦法は、距離を取っての奇襲攻撃と中・下段攻撃による二択になる。

中でも押さえておきたいのは、特殊ステップ(⇨☆⇩)を使った攻め。⇨☆⇩で出せる下段攻撃は、ヒット時に追撃を決めることができるので強力。⇨☆⇩や、特殊ステップを前ダッシュでキャンセル(⇨☆⇩⇨☆)してからの中段攻撃と二択にしていこう。特殊ステップをキャンセルするのは慣れないうちは難しいが、非常に役立つテクニックなのでぜひ習得してもらいたい。

攻めのもう一つの起点となるのは、⇨による前転移動。⇨中はヒット後コンボを決められる下段攻撃。ガードされてもほぼ五分の状況となる⇨中と二択にしていこう。ちなみに、この前転移動は、や⇧から⇨でも派生できる。動きのバリエーションの一つに取り入れてみよう。



中間距離でのけん制技には、⇧がオススメ。しゃがみ状態の相手にヒットしても浮かない・ガードされても反撃を受けない、という性能はほかのキャラクターの右アッパーと一緒だが、ボブの⇧はリーチが長く、使いやすくなっている。そのほか、⇩や⇩は突進力のある浮かせ技なので、中間距離からの奇襲攻撃に向いている。

接近戦で狙っていきたいのは、投げ技のフライングカスク(⇨)。投げ後に空中コンボを決めることができるので、見返りは非常に大きい。



⇨中は、相手を転ばせる下段のスライディング攻撃。立ち途中で追撃すれば、バウンドコンボを決められる。



⇨中は、右フックでボディを攻撃する中段攻撃。技後こちら側はしゃがみ状態になるが、相手とはほぼ五分の状況に。



⇨中は、ボブの体重を存分に利用したヒッププレス。ガード時は反撃を受けるが、ダウン状態に当たる中段攻撃だ。

立ち途中を使おう

立ち途中は、中段攻撃の浮かせ技から、中段のバウンド誘発技につながるコンビネーション。

浮かせ技として使うときは1発止めが基本だが、ガード時は立ち程度の技で反撃を受けるのが難点だ。2発目を出し切れば、反撃を決めようとする相手に対してカウンターを取れるので、こちらも織り交ぜていこう。ちなみに、2発目をガードされたときも、1発止めと同様に反撃を受ける。



下段攻撃ガード後の反撃技として使えるほか、⇨からしゃがみ、下段攻撃と二択にすることもできる立ち途中。



立ち途中に対して、ワンツーパンチなどで反撃してくる相手に対しては、2発目でカウンターを取ろう。

Pick up ⇧



相手の足元を蹴る下段攻撃の⇩は、地味な技ながら、ヒット時こちら側が有利になる優秀な技。ここで手を出してくる相手には、などの発生が早い技を出せばカウンターを取れる。ガードを固める相手には、中・下段攻撃の二択を迫ろう。

基本コンボ

ボブが跳ねる！ 相手も跳ねる！

① ⇧→⇧→⇩ ～バウンド誘発→コンビネーションミンチ3発止め(⇩)

② ⇨☆⇩→⇨中

③ ⇨中→立ち途中 ～バウンド誘発→

④ フライングカスク(相手に接近して⇨)→⇩ ～バウンド誘発→コンビネーションミンチ3発止め(⇩)

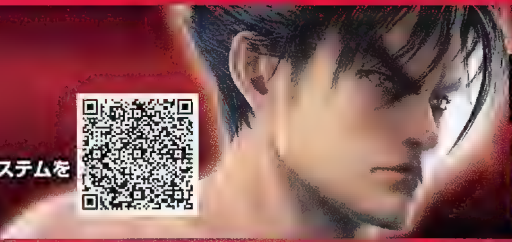
⑤ (壁際で)⇨ ～壁やられ・強→→コンビネーションミンチ(⇩)

①はすべて最速でつなげるだけでOK。
②は、⇨☆⇩からのお手軽コンボ。⇨☆⇩は特殊ステップからの浮かせ技だが、ガード時の反撃が痛いので多用は禁物。
③は、すべてその場から、最速でつなげるだけでOK。の部分は、⇨で相手をたたき付けてから前転に派生し、前転中で追撃しても確定する。相手が起き上がった場合は前転中が背後からヒットするので、再度コンボを決めることができるぞ。
④は投げ始動のコンボ。⇩の⇩の部分を連打で出していると、⇩が暴発しやすいので注意。
⑤は壁やられ・強を誘発したときのためのコンボ。

鉄板6 ボブ補足：⇦⇦でガード不能技が出せる(⇦でキャンセル、で中段攻撃に派生)。⇦で、相手との距離が離れる後転が出せる。で、ジャブ～ローキック～ミドルキックの三段技が出せる。⇨の上段回し蹴りは、カウンターヒット時に自動的に投げに派生。しゃがみ中⇩で中・中・中の三段技が、しゃがみ中⇩で中・下・中の三段技が出せる。しゃがみから⇩⇦で、頭突き抜けの投げが出せる。

すべてを切り裂く一撃！

風間 仁（カザマ ジン）



たたき付け系の技をコンボに組み込みやすいジン。バウンドシステムを使って、破壊力のあるコンボを決めよう！

Text:タケヤマ

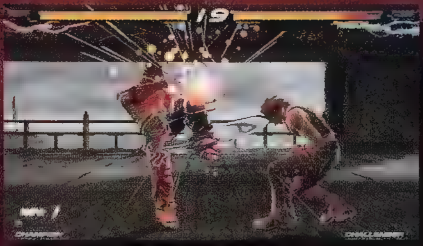
コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	追い突き（立ち途中◎）
崩し技	踏み込み下段回し蹴り（⇨☆⇩⬊◎）
けん制技	右中段前蹴り（⇨◎）

懐の深い攻防を目指せ

ジンの中間距離での主力のけん制技は、判定の強い上段攻撃である右回し突き（最速⇨☆⇩⇦◎）や、中段攻撃の右中段前蹴り（⇨◎）など。

接近戦では、順突き（◎◎）や逆突き（◎◎）を使って主導権を握ろう。左中段直突き～中段前回し蹴り（⇧◎◎）を使った揺さぶりも有効。2発目にディレイをかけて出し、左中段直突き～下段前回し蹴り（⇧◎【◎◎】）の派生と二択にしていこう。



新技の⇨◎は、中段攻撃の膝による打撃技。カウンターヒット時は崩れを誘発するので、コンボを決められる。

中・下の二択で攻め立てろ

横に強い、羅喉の2発止め（⇦⇨◎◎）は、接近戦での主力の中段攻撃。2発目をしゃがむ相手には計都（⇦⇨◎◎）を出すか、1発目をヒット確認して2発目を出そう。計都は2発連続ヒットする技だが、ガード時に立ち◎などで反撃される。

下段攻撃で狙っていきたいのは、コンボ始動技の踏み込み下段回し蹴り（⇨☆⇩⬊◎）。本作からヒット後の距離が近くなったので、空中コンボを決めやすくなっているぞ。



三島家の奈落払いより発生は遅いが、ヒット時の見返りが大きい踏み込み下段回し蹴り。

新技の◎◎で拾って空中コンボへ！ 安定してコンボを決められるようになったのがうれしい。

基本コンボ

① 追い突き（立ち途中◎）→羅喉2発止め（⇦⇨◎◎）→直突き～縦蹴り（◎【◎◎】）～バウンド誘発→転掌絶刀（⇧◎◎◎）

② 踏み込み下段回し蹴り（⇨☆⇩⬊◎）→⇦◎◎→転掌絶刀（⇧◎◎◎）

③ （壁際で）胴抜き（⇨➡◎）～壁やられ・強→順突き～内回し踵落とし（◎◎◎）～バウンド誘発→羅喉（⇦➡◎◎◎）

①のコンボは、転掌絶刀を前ダッシュから出す。それ以外の部分は、すべてその場から、最速でつなげればOK。
②のコンボは、すべてその場から、最速でつなげればOK。
③は、壁際限定のコンボ。順突き～内回し踵落としはその場から出し、羅喉はディレイをかけずに出し切る。

その強さ、死角無し!!

三島 一八（ミシマ カズヤ）



腿砕きと忌怨拳、風神拳を軸にした戦法に変わりは無いカズヤ。かゆいところに手が届く小技も手に入れ、ますます強力になったぞ！

Text:山田

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	風神拳（⇨☆⇩⬊◎）
崩し技	腿砕き（⇧◎）
けん制技	忌怨拳（⇧◎）

横移動なんて恐くない！

今まで相手の左横移動に苦しめられてきたカズヤ。だれよりもホーミングアタックを待ち望んでいた一人だろう。コマンドは立ち途中に◎。確定反撃が無いため、より安全に攻めを構築できる。例えば壁際で獅子斬り包丁（⇧◎）の後に連係させれば、横移動としゃがみに対して壁やられ・強を誘発できる。また新技の⇦◎◎も、確定反撃で閃光烈拳よりも大きなダメージを与えられる。



これがカズヤのホーミングアタック、立ち途中◎だ！ ヒット時はきりもみダウン、または壁やられ・強を誘発する。

バウンドコンボの使い分け

コンボの締めでバウンドを狙う機会の多いカズヤ。そこで状況別にバウンド誘発後のオススメコンボ一覧を作ってみたぞ。

起き攻め重視：前ダッシュ～六腑凶襲拳（⇧◎◎◎）
たたき付けるので二択がかけやすい。無限ステージ用か。

ダメージ・安定重視：奈落旋風（⇦☆⇩⇧◎◎）
とにかく安定で減る。トドメにどうぞ。

万能コンボ：風神ステップ～踵落とし1発止め（⇨☆⇩⬊☆◎）→前ダッシュ～最速風神拳（⇨⇨☆⇩⇧◎）
ダメージ・運び・起き攻めのすべてを兼ねたコンボ。



左踵落とし（⇨➡◎）から胸尖脚（⇧◎）で安定して拾えるように。横移動を抑制してから出すとリスクが少ないぞ。

基本コンボ

① 最速風神拳（⇨☆⇩⇧◎）→最速風神拳（⇨☆⇩⇧◎）→胸尖脚（⇧◎）→六腑凶襲拳（⇧◎◎◎）～バウンド誘発→上記枠内参照

② 右踵落とし（⇨◎）しゃがみヒット→六腑閃烈脚（⇧◎◎◎）→獅子斬り包丁（⇧◎）～バウンド誘発→雷神拳中段脚（⇨☆⇩⬊◎◎◎）

③ （壁際で）魔神閃焦拳（⇨◎◎◎）～壁やられ・強→六腑凶襲拳（⇧◎◎◎）～バウンド誘発→貫乱烈洸（⇨◎◎◎◎）

①は、2回目の最速風神拳（⇨☆⇩⇧◎）か胸尖脚（⇧◎）の前に前ダッシュを挟む必要がある。今作屈指の大ダメージコンボだ。
②は、右踵落とし（⇨◎）がしゃがみヒットしたときの地上コンボ始動。刻みが少ないので雷神拳中段脚（⇨☆⇩⬊◎◎◎）を組み込める。壁際では右踵落とし（⇨◎）→絶影拳（◎）→六腑凶襲拳（⇧◎◎◎）としよう。

鉄板6
ジン補足：ジンのホーミングアタックは、右上段前回し蹴り（◎）。ガード時は、蹴りが途中で止まるモーションに変更されている。飛び二段蹴り（⇩◎）は、ヒット時にコンボを決めやすくなった。
カズヤ補足：前号でダウン状態にも当たる、と紹介した獅子斬り包丁（⇧◎）は本バージョンではダウンしている相手にヒットしない。また忌怨拳（⇧◎）がジャブ程度の反撃しか受けなくなっていた。

三島流鉄拳講座！

風神拳のススメ



三島家の代名詞、風神拳。一見適当に振り回しているようでも、実は狙いどころがハッキリしている。ポイントを覚えるんだ！

風神拳とは？

「鉄拳」シリーズの華であり、代名詞ともいえる風神拳。その強さを説明しよう。まずは鉄拳で最速の浮かせ技であること。相手のチョットしたスキにもたたき込め、空中コンボと合わせれば絶大なダメージを見込める。またそのリスクの低さも最強と呼ばれる一因だろう。最速風神拳（⇨☆⇩⇘⑧）は、入力こそ「⇘と⑧が完全同時」と困難だが、ガードさせれば相手を弾き、有利な状況を作り出す。空振り硬直も短く、積極的に出していける。どんな状態からでも最速風神拳を打てること、それが真の三島使いへの第一歩。そのためには一人プレイも大事に利用しよう！



これが通称「ノーマル風」。硬直の面で大きく劣っている。



雷光が画面にほとばしる最速風神拳。ダメージ、硬直、カッコよさ……、どこにもスキが見当たらない。まずは練習あるのみ！

置き風

まずは簡単に風神拳を当てる方法を伝授しよう。とっさのコマンド入力や反応に自信が無いキミにも、三島家は使えるぞ!!

「置き風」を出すとは、風神拳を置いておくことを指す。つまり、対戦相手が前に出ようとする、その出足に対して置いておくように風神拳を出すことである。

「鉄拳」シリーズでは、前ダッシュ中や技を出している最中はガードができないようになっている。そこを遠距離から風神拳で狙い撃つのだ！

しかしただ適当にバラ撒いただけでは、対戦相手もそうそうくらってはくれない。実は「置き風」にはコツがあるのだ。それは対戦相手が攻めたくなる状況を作り出すことに尽きる。慣れてくれば攻めて来る空気を感じ取ることも可能だが、最初のうちは誘ってやるとうまくいくハズ。

最速風神拳や右踵落としといったスキの少ない技を遠くで空振りし、対戦相手が思わず近付いて来たところを「ドリャッ!!」。吸い込まれるように対戦相手は宙を舞うだろう。風神拳の唯一の弱点、上段であるということもこの方法なら気にならない。

一度でも置き風をくらった犠牲者は、風神拳のプレッシャーで本能的に攻めることを躊躇する。そうなったとき、圧倒的な縦押しと強引な二択を誇る三島家の前に敵は居なくなるだろう。



対戦相手に届かない位置で右踵落とし（⇨⑧）を空振り。一見攻め込む絶好のチャンスのように見える。しかし風神拳を前にしてそんな甘い考えでいると……。



前ダッシュしたところに「ドリャッ!!」。しまったでは済まされないダメージをプレゼントしてやろう。攻める気を無くさせて、強引に攻め続けてやるんだ!!

スカ風

次はいよいよスカリ確定風神拳、通称「スカ風」を伝授する。これができればイッパシの三島使いといっても過言ではないだろう。

上級者の三島家と対戦すると、すべての技の空振りに風神拳を決めてくるような錯覚に襲われる。モチロン上級者になってくると反応、コマンド精度に加え、各技の空振り硬直も体に染み付いている。しかし、それ以上に彼らは技を空振りさせるスキルが優れているのだ。

小技をガードさせたり、逆にガードしてからの後ろダッシュや横移動で相手の技を巧みに避け、意図的にスカリを誘発しているのだ。最初は決め打ちで風神拳を入力してしまっても構わない。対戦相手を自分の掌で踊らせよう!!



ジャブのような小技にスカ風をいれるのは至難の業。技ごとの硬直を体で覚えよう。



浮かせ技の代表、右アッパー。三島家の前で空振りはイコール致命傷である

誘ってスカせ！







踵落とし1発止め（立ち上がり途中に⑧）をガードさせて後ろダッシュ～反撃を避けて風神拳がヒット！三島家冥利に尽きる瞬間だ。憧れだけじゃもったいない、次はキミの番だ！

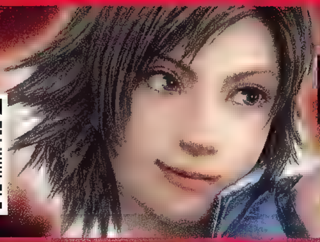
鉄板6 キャラ選択の参考に特徴を説明する。カズヤ：風神拳が出しやすく、二択が単純に強いので初心者にオススメ！　デビルジン：圧倒的な火力を誇る半面、ガードさせて有利な技が少ない、一撃必殺のキャラ。ヘイハチ：奈落払い（⇨☆⇩⇘⑧）でダウンを奪えないが、豊富な中段攻撃を持つ。ゴリゴリ押したい人に。　どのキャラでも、最初は勝てないかもしれないが努力は必ず報われる……、それが三島家だ！

ケズリと暴れでいてこませ!!

風間 飛鳥（カザマ アスカ）

細かい中・下段の二択や、技動作のキャンセルで相手を幻惑しやすいアスカ。先にリードを奪えば強力な"暴れ技"の数々が生きるぞ。

Text:ハメコ。



コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	鬼殺し(⇨●)
ケズリ技	真空刈脚(⇧●)
暴れ技	紫雲二段蹴り(⇩●)

相手に攻めさせてからが勝負!!

まずはスキが小さくヒット時に有利となる真空刈脚（⇧●）を下段のメインに、スキの小さい中段の厩戸（⇩●）、そして各種投げ技による攻めで体力を奪おう。相手が技を空振りしたらリーチの長い浮かせ技の鬼殺し（⇨●）で反撃し、強引な攻めに対してはジャンプステータスを持つまでが早い紫雲二段蹴り（⇩●）や発生の早いしゃがみステータス技、燕返し（⇧●）による暴れで返り討ちにすべし!!

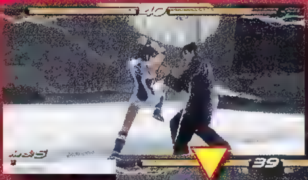


⇧●●で真空刈脚から上段浮かせ技に派生する。初段カウンターヒット時につながるので、上段連係に対して狙うといい。

連係やキャンセルで幻惑せよ!!

霞掌拳（⇨●）を経由した連係は、相手の体力を削るのに適している。中段の翠連衝腿（霞掌拳中●）をメインに、たまに下段の翠連紫霊（霞掌拳中●）や霞掌拳で止めての投げなどを狙うべし。

また、⇧入れで動作をキャンセルできる鬼殺しや鬼首落し（⇨●）、●●●の3発目を使って相手を幻惑するのも面白い。鬼殺しキャンセル後はしゃがみ状態なので、カウンターヒット時に空中コンボ②を狙える雅（しゃがみ中⇧●）を出すのが強力だ。



新連係の●●は3発目を⇧入れでキャンセルできる。けん制などで使い、3発目をキャンセルし……



すぐさま投げなどにつなぐといった攻めが有効。なお、3発目カウンターはダウンを奪う

基本コンボ

① 鬼殺し(⇨●)→立ち●→前ダッシュ〜白鷺遊舞2発止め(●)→●●●●〜バウンド誘発→前ダッシュ〜⇧●●●

② 雅（しゃがみ中⇧●）カウンターヒット→香月（立ち途中●）→●●●●〜バウンド誘発→燕槌〜彩華蓮蹴（⇦●●●●●）

③（壁際で）水無月（⇧●）〜壁やられ・強→●●●●〜バウンド誘発→霞掌拳〜翠連紫霊（⇨●●●）

①は最も基本となるつなぎで、昇打（⇧●）からも決まる。立ち●の後と●●●●でバウンドを誘発した後は、前ダッシュで距離を詰めつつ次の技を出す必要がある。②は雅のカウンターヒット時に香月がつながることを利用している。すべて最速で出すだけなので簡単だ。③は壁際での基本的なつなぎ。●●●●の代わりに雲雀槌（⇩●）でバウンドを誘発してもいい。

新生☆高機動型セレブ♪

リリ

使いやすい浮かせ技の数々と簡単でかつ威力の高い空中コンボを併せ持つリリ。リーチの短さは突進力に優れた技でカバーしていこう。

Text:ハメコ。



コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	⇩●
けん制技	⇧●
崩し技	エーデルワイス(⇧●)

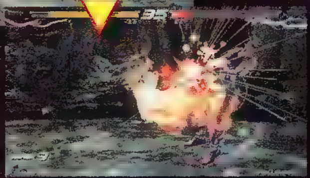
⇧● を軸に浮かせまくろう☆

中〜近距離では横移動で様子見をしつつ、ジャンプステータスを持つリーチの長い浮かせ技⇩●と、共に起き攻めの強力な左右のロングレンジスローで二択を仕掛ける、というのが基本戦法。近い間合いでは、ヒット時に空中コンボが決まる下段攻撃のエーデルワイス（⇧●）を絡めるとなお良い。エーデルワイスヒット後は、左横移動〜パドリングビート2発止め（⇩●●●）→●●●●と決めよう。

離れた間合いでは、突進力のあるコンボ始動技のバックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧●）がとにかく強い。技後に背を向けるため、ガードされると一見危険に見えるが、⇦入れで振り向きつつガードに移行すれば発生の早い下段攻撃以外をガードできてしまうのだ。⇧●ガード時に相手が発生の遅い技を出すなら素早い背向け中●や背向け中●で打ち勝てるし、⇩●などの発生の早い下段攻撃を出されても、こちらが振り向き⇩●を出せば回避しつつ浮かせられるので覚えておこう。



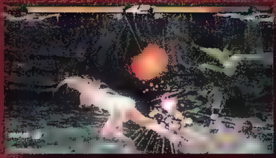
エーデルワイスでダウンを奪ったら、左側に横移動してパドリングビート2発止めで拾い……



新技の●●につないでいこう。前作でできた再度のパドリングビート出し切りは決まらないぞ。

アルストロメリア（⇨➡●●●）後の起き攻め

空中コンボをアルストロメリア（⇨➡●●●）で締めた後は最速の⇩●がその場起き上がりに空中ヒット。アルトロデオ（⇨➡●）などで二択を迫るのもいい。



アルストロメリアからは起き攻めが可能。中段には⇨●を使うといい

基本コンボ

① ⇩●→⇧●→⇨入れワンツーパンチ（●●●）→ストーンガーデン（⇦●）〜バウンド誘発→アルストロメリア（⇨➡●●●）

② バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧●）→振り向き〜●●●（⇨☆●●●）→⇨入れワンツーパンチ（●●●）→ペンデュラムスプレッド（⇨●●●）

③（壁際で）トライアングルスプレッド（●）〜壁やられ・強→ストーンガーデン（⇦●）〜バウンド誘発→ディレイクロックキック・リターン（⇨●●●●●）

①は⇩●ヒット時の特殊なダウンを⇧●で拾い直せる。ストーンガーデンでバウンドを誘発した後、硬直を見切って⇨➡●●●と入力していこう。②はけん制に使える⇧●からの追撃。振り向いた後はレバーをニュートラルに戻して●●●で拾う。③簡単かつ高威力な壁コンボ。ストーンガーデンでバウンドを誘発した後、⇨を入れつつ●を連打するだけで3発目まで決まるのだ。

鉄板6 アスカ補足：中間距離でのけん制にはガードされても有利な履蹴り（⇨●）が有効。上段だが相手の横移動に当たりやすく、近距離ヒット時は前ダッシュ〜白鷺遊舞2発止め→●●●●といった追撃ができる。
リリ補足：浮かせ技の⇩●はリーチが伸びた代わりにガード時反撃を受けてしまうようになった。だが、技中に⇦を入力して背向けへ移行すればスキを軽減できる。研究次第で使いどころが増えそう!?

華麗な足技をとくと見よ！

花郎（ファラン）

攻め続けるには、フラミンゴの構えを使いこなすことが不可欠！ 今回はファランの基本、レフトフラミンゴに的を絞って解説しよう。

Text:ミスター



コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	レフトプラズマブレード（⇦○）
崩し技	シャープクレイモア（横移動中に○）
けん制技	踵落とし（立ち途中に○○）

華麗な足技で攻め立てろ

各種フラミンゴなど複数の構えを持つファラン。特にフラミンゴ中の技は、ガードされても有利になるフラミンゴジャブや、中段・下段の二択をかけられる強い技がそろっているため、まずはできる限りフラミンゴに移行することを考えよう。

ただし、フラミンゴ中はガードができないため、何も考えずに移行するのは危険。おすすめの移行技はワンツーレフトフラミンゴ（○○○）だ。発生の早いワンツー始動のため相手の攻撃をつぶしやすく、ガードされても有利な状態でレフトフラミンゴに移行できるぞ。

レフトフラミンゴに移行したらフラミンゴレフトロー＆ライトハイ（左足上げ中に⇩○○）と左足上げ中に○➡で二択をかけよう。特に左足上げ中○➡の後は再度レフトフラミンゴへ移行できるため、二択をかけ続けることもできる。相手が暴れてくる場合は、左足上げ中○○でつぶしていこう。相手に的を絞らせないのがファランの真骨頂だ！



レフトフラミンゴで暴れをつかみたいときは、レフトフラミンゴ中に○で……

しゃがむ相手や動く相手を吹っ飛ばしてしまえ！

最強の浮かせ技を狙え

リーチが長い浮かせ技であるレフトプラズマブレード（⇦○）は、相手の技のスカリにガンガン狙っていこう。コンボダメージも大きいぞ。



対戦中は常にこの技を頭の片隅に置いておきたい。

基本コンボ

① レフトプラズマブレード（⇦○）→エアファング（【○○】）→ライトジャブライトフラミンゴ（○○）→ライトジャブ（右足上げ中に○）→ハンティングヒール（右構え中に⇨➡○）～バウンド誘発→オーバーヘッドキック（⇧○）

② ⇧○→ライトジャブレフトフラミンゴ（○○）→レフトフラミンゴ中に○➡～レフトジャブ（左足上げ中に○）→ライトジャブライトフラミンゴ（○○）→ライトジャブ（右足上げ中に○）→ハンティングヒール（右構え中に⇨➡○）～バズーカーキック（⇨➡○）

③（壁際で）エアファング（【○○】）～壁やられ・強→構えチェンジ（○）→チェーンソーヒールコンボ（右構え中に○○○）～バウンド誘発→ローリングライトキック（右構え中に【○○】）～レフトプラズマブレード（⇦○）

①はバウンド誘発するまでは最速入力でOK。オーバーヘッドキックを決めるには前ダッシュが必要だ。
②はハンティングヒールでバウンドを誘発するので、⇨➡入力を引っ張ってバズーカーキックを出そう。
③は、すべて最速入力でOK。構えチェンジからのチェーンソーヒールコンボは落ち着いて入力しよう。

シャオ、強くなったんだから！

凌 暁雨（リン・シャオユウ）

高性能の新技が追加され、接近戦における選択肢に厚みが出たシャオユウ。回転の早い攻撃で縦押しし、相手に息つくヒマを与えるな！

Text:垂れ



コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	⇩○
崩し技	七星穿掌（⇦○○）
ホーミングアタック	里合連掃腿1発目（⇨○）

新技を中心に連係を組み立てよう

シャオユウのホーミングアタックは里合連掃腿（⇨○○）。2発目が下段攻撃なので、横移動をつぶす手段というよりも、ガードを崩す手段として使っていくのがいいだろう。

七星穿掌（⇦○○）もガードを崩す手段として有効。2発目に相手が対応してきたら、背向け状態となる1発止めから、背身下段脚（背向け中に⇩○）と虎尾脚（背向け中に○）で二択を仕掛けていこう。



新技の⇩○は、シャオユウ待望のジャンプステータスを持つ浮かせ技。スキの大きい下段攻撃に対する反撃として使おう。

前壁加横架推掌が強化！

何と、前壁加横架推掌（⇧○○○）が初段カウンターヒットで全段連続ヒットするようになった。中距離戦でのけん制に使うほか、壁際での攻めでかなり役に立ちそうだ。ただし3発目ガード時は反撃を受けてしまうので、出し切るときは初段のカウンターヒット確認をしたい。

ガード時は、新派生の背向け移行（⇧○○○➡）を使っていくのも効果的。相手をほんろうしつつ、攻めを継続できるぞ。



カウンターヒット時は最後まで連続ヒット。壁際なら、さらに壁やられ・強を誘発できるぞ！

壁やられ・強を誘発した後は、下のカコミにある③のコンボを決めて大ダメージを与えよう。

基本コンボ

① ⇩○→七星穿掌1発止め～背向け（⇦○）→背向け～背身撃1発止め（背向け中に○）×2→背向け中に○○

② 鳳凰羽翼（鳳凰の構え中に⇩○○）～バウンド誘発→鳳凰の構え～前転（鳳凰の構え中に⇨○）→蕩肩～背向け（立ち途中に○）→背向け～背身撃2発止め（背向け中に○○）→双壁掌（⇨➡○○）

③（壁際で）架推掌（⇧○）～壁やられ・強→弧月閃～鳳凰の構え（⇩○⬇○）～バウンド誘発→鳳凰羽翼（鳳凰の構え中に⇩○○）→鳳凰の構え中に○

①の⇩○後の七星穿掌1発止めは最速で出せばOKだが、ボタンを連打すると七星穿掌の2発目が暴発してしまうので注意。
②は、バウンド中の相手に前転で近付いてコンボを決める、シャオユウらしいアクロバチックなコンボ。
③は大ダメージコンボ。空中に2回跳ぶので見栄えがいいぞ。新技の鳳凰の構え中に○は、ダウン状態の相手にもヒットする。

鉄板6
ファラン補足：レフトプラズマブレード（⇦○）はレバー後ろ入れっぱなしからでも出るようになったため、確定反撃で入れやすくなったぞ。
シャオユウ補足：里合腿（⇨○）カウンターヒット→背向け～虎尾脚（背向け中に○）は、本作でも連続ヒット。空中コンボに持っていくプロセスとして、最も使用頻度が高そうだ。

アクロバチックに舞い踊れ!!
クリスティ・モンテイロ／エディ・ゴルド

中・下段攻撃の層が厚いクリスティ／エディは、さまざまな状況から二択を仕掛けられる。特殊構えである座りと逆立ちも、幻惑効果抜群だ。

Text:ハメコ。



コレだけは覚えておきたい 技

- 浮かせ技　ピリバ（⬁◎）
- 崩し技　アグア（⇩【◎◎】）
- けん制技　シャバ・ジラトリャ（⬃◎）

リーチの長い技で細かく攻めろ!!

中間～遠距離ではリーチが長い跳び蹴りのシャバ・ジラトリャ（⬃◎）に、スキの小さい下段のバイシャ・トロッカ（横移動中に◎）や⇩◎を絡めて攻めよう。相手が技を空振りしたら、逃さずピリバをたたき込むべし。近距離では、横方向に強くカウンターヒット時に浮かせられるコトヴェラダ（⬁◎）をメインに、やはり横に強く下段さばきをされないアグア（⇩【◎◎】）で体力をケズるのが有効だ。



近距離戦ではとにかくコトヴェラダが強い。ノーマルヒットしたときは⇩⇦◎という特殊入力によるドゥプロで追撃していこう。

座りと逆立ちを使いこなせ!!

座り（⇩◎）は姿勢が極端に低くなるため、相手の上・中段攻撃を避けるのに適している。相手の目の前で座りに移行できたら、中段浮かせ技のトロッカ・エ・アタカール（座り中に【◎◎】）と下段のトゥファオン（座り中に【◎◎】）で二択を迫るべし。

逆立ち（⇨◎）からはレフトパンチ（逆立ち中に◎）、ライトパンチ（逆立ち中に◎）などの使いやすい中段技を意識させつつ、抜け不能の投げ技であるバトゥカーダ（逆立ち中に◎）を狙うのが強力だ。



スキ無く逆立ちに移行できるマカコ・デ・ラド～キャンセル・エスパーダ（⬃◎）から……



バトゥカーダを狙うといった攻めも面白い。動く相手にはバラフーソ（逆立ち中に◎）が有効。

基本コンボ

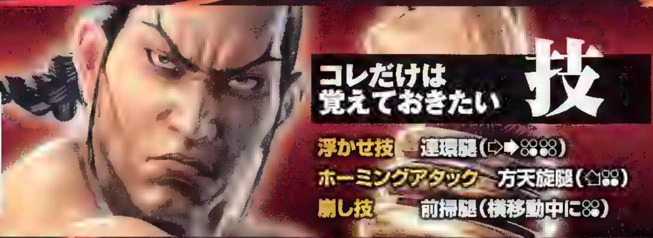
① ルピエルナ（⇩⇨◎）→ウァスーナ（⬃◎）～バウンド誘発→ベンリン～ヘランバゴ（⇦◎◎◎）→レヴァンタ～ベンリン・ブラダ（座り中に◎⇨◎）
② トゥファオン（座り中に【◎◎】）→ライトパンチ（逆立ち中◎）→ウァスーナ（⬃◎）～バウンド誘発→前ダッシュ～マゥン・エスケルダ（⬁◎）→コンボジラール～アーウトシュタール（◎◎◎◎◎）
③ （壁際で）シャバ・ジラトリャ（⬃◎）～壁やられ・強→ウァスーナ（⬃◎）～バウンド誘発→コンビナソ・マカコ・エンベ（⇦◎◎◎◎◎）

①は、ベンリン～ヘランバゴの2発目に若干ディレイをかけると決まりやすくなる。ピリバやトロッカ・エ・アタカールで浮かせた際は、⬁◎→⬁◎◎◎→前ダッシュ～◎◎◎◎◎が簡単だ。②はウァスーナでバウンド誘発後、若干前ダッシュしてから⬁◎で拾わないと、続く◎◎◎◎◎が届かない。③は、壁やられの相手への追撃。バウンドを誘発できれば、あとは最速で入力するだけでOKだ。

他を圧倒し、人を超え龍神となれ!
馮 威（フェン・ウェイ）

「万能キャラ」といったらやっぱりフェン!　すべての距離が得意分野であり、対戦中相手の技の対処に困ることも少ない。初心者にもオススメ!

Text:ユウ



コレだけは覚えておきたい 技

- 浮かせ技　連環腿（⇨➡◎◎）
- ホーミングアタック　方天旋腿（⬁◎）
- 崩し技　前掃腿（横移動中に◎）

高性能な基本技・攻撃的な新技！

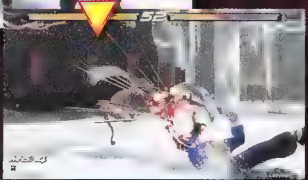
まずは本作でも健在な主要技のおさらい。発生が非常に早く相手の横移動をつぶすのにも最適な側腹腿（⬃◎）。攻め込まれたときの暴れとして、また攻撃を当てて有利な状態で使えば暴れ抑止としても使えるぞ。跌釵（⬂◎）はリーチの長い下段攻撃。ヒットさせれば有利になるので相手のガードを崩したいときに重宝する。連環腿（⇨➡◎◎）は大ダメージを狙える浮かせ技。1～2発目間にディレイが効くため相手はうかつに反撃ができない。1発止めを基本に使っていこう。

新技で注目したいのは中段技の残影（⇩⬁➡）中◎。発生の早さ、ダメージ共に申し分無く、ガードされても反撃を受けない出し得な技といえる。

既存技で特に押さえておきたいのは七寸靠（残影中◎）の変更。不利フレームが減少し、ガードされても浮かせられることがなくなった。カウンターヒット時に受け身を取られなくなったのも強化点。崩しの手段として役立ちそうだ。



側腹腿のほかにも横移動対策として覚えておきたい、方天旋腿（⬃◎）。ヒットさせれば……



新技の【◎◎】で追撃が可能。簡単かつ使用機会が多いので、このコンボは覚えておきたい。

新技ピックアップ

雲手（⇨◎）の派生技で強力な新技は、雲手中◎◎◎◎。全段連続ヒットし、反撃を受けないので、リスクを気にせず出せる便利な技だ！



当て身構えから攻撃に一転! まさに付け入るスキが無い。

基本コンボ

① 前掃腿（横移動中◎）→右脚爪蹴破（⇨◎◎）～バウンド誘発→前ダッシュ～鬼弾激掌（⇩◎◎）
② 連環腿1発止め（⇨➡◎）→掌把（⬁◎）→前ダッシュ～立ち◎→右脚爪蹴破（⇨◎◎）～バウンド誘発→前ダッシュ～交牙落襲（⬂◎◎）
③ （壁際で）挿捶（⇨➡◎）～壁やられ・強→右脚爪蹴破（⇨◎◎）～バウンド誘発→入環掛寸把（⇨◎◎◎◎◎）

フェンのバウンド誘発技は上記以外にも両断把（【◎◎】）、旋風連捶3発目（⬂◎◎◎）、交牙落襲1発目などがある。
①のコンボは難易度が低い安定コンボ。確実にダメージを取りたいときにオススメ。
②の交牙落襲は前作同様2発目にディレイをかければ補正切れにヒット。距離は離れるがダメージアップできるぞ。

鉄板6
エディ／クリスティ補足：トロッカ・エ・ピィアオ（【◎◎】）から◎を入力すると、ドゥプロに派生できる。ここでのドゥプロはバウンド誘発技なので、ヒット時はさらなる追撃が可能となっているぞ。
フェン補足：残影中◎は、カウンターヒットさせると受け身不可能のダウンを奪える。側腹脚（相手ダウン中◎）などで追撃しよう。ガード時の相手の反撃は単鞭（⇦⇨◎）でかわすこともできる。

史上最強の酔っ払い、現る!

レイ・ウーロン

酔歩や五形拳、寝る関連の動きに磨きがかかり、より華のある闘い方が可能になったレイ。新生スーパーポリスで華麗に舞え!



コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技　昇流脚〜背向け(⇨⇨●●⇦)
崩し技　後掃燕舞(⇧●●)
けん制技　龍声中段脚(⇨☆●●)

4000年の重みを知れ!

立ち状態では、突進力があり、空振りしてもスキが小さい龍声中段脚(⇨☆●●)と、横に強い下段攻撃の後掃燕舞(⇧●●)が基本技。龍声中段脚は、ガード時に5発目を横移動でかわされてしまうので、1〜4発目で止めるか、途中で⇧or⇩に入れて構えに移行しよう。3発目がヒットしているときは、豹の構え(⇨☆●●⇧or⇩)に移行して豹双爪(豹の構え中に【●●】)などで攻められる。



某香港映画スターのような、トリッキーな中国拳法を操るレイ。観客を魅せる動きこそ、スーパーポリスの神髄!?

魅せろ!　中国拳法!

各種五形拳や寝る、酔歩など、豊富な構えを使ったトリッキーな動きで相手をほんろうしていくのがレイのだいご味。

寝る(⇩●●)、うつ伏せに寝る(⇩●●)は、入力後すぐ空中判定〜ダウン判定へと移行するので、昇流脚〜背向け(⇨⇨●●⇦)をガードされた後など、背向け状態での危機回避に最適。本作では、ダウン状態から●●で新しい構えに移れるので、動きのバリエーションが広がった。五形拳には、龍の構え中●●でコンボ始動技の上段攻撃、●●で下段攻撃が追加。そのほか、鶴の構え中●●など、各種新技がいろいろと追加されているぞ。



蛇の構えからは、●●で新技の投げが出せるように。発生は遅いが、見た目のカッコ良さはバツグン!

基本コンボ

① 昇流脚〜背向け(⇨➡●●⇦)→⇩●●→⇨●●→絞竜掌(⇨➡●●)〜バウンド誘発→昇流連脚(⇨⇨●●)
② 後掃燕舞1発止め(⇧●●)→抛拳1発止め(立ち途中●●)→立ち●●→絞竜掌(⇨➡●●)〜バウンド誘発→昇流連脚(⇨⇨●●)
③ (壁際で)龍声中段脚(⇨☆●●)5発目ヒット〜壁やられ・強→絞竜掌(⇨➡●●)〜バウンド誘発→韓湘手(⇧●●)

①は、バウンド後の昇流連脚の⇨➡の➡の部分を長めに入力する必要がある。
②は、後掃燕舞が近距離ヒットしてダウンを奪ったときのコンボ。抛拳は、⬇でしゃがんでから出す。
③は、壁やられ・強を誘発したときのコンボ。すべてその場から、最速でつなぐだけでOK。

ご好評により闘劇魂より出張版!!

鉄拳桃色通信♥

男子諸君お待ちかね、桃色通信のお時間です。今回は鉄拳の萌えを代表するキャラ「アスカ」を斜め45度から攻略しちゃいます!

Text:ハメコ。&KEN

アップもさすがの満足度!



「アスカは俺の嫁!」というあなた。登場シーンや勝利ポーズでニヤニヤするのは基本ですよねー?

1P側なら気合い溜め(●●)♥



1P側なら無条件でコレ!　本作からキャラごとに設定された独自気合い溜めモーションの恩恵がこんなところに。この揺れはもしやノー…ブ……!?

2P側なら右パンチ♥



一瞬ですが素晴らしい揺れが確認できます。動画じゃないのが残念でなりません。続きはぜひゲーセンで!

鉄板6
レイ補足：龍声中段脚の5発目は、4発目ガード後、左右どちらの横移動でも避けられるように。飛燕双脚(⇨➡●●)は、ヒット時レイがダウンしなくなった。⇦●●からは、⇨で蛇の構えに移行できる。
KEN(による)補足：オレとハメコ。の悪ノリで始まった桃色通信ですが、予想外の大反響にびっくり(笑)。実はさらなる企画もあるとか。皆さんの声援があれば実現できるかも……?　じゃまたね♪

エレガントな株主はエレガントな新技を習得！

リー・チャオラン

今まで"職人系キャラ"として堅実な立ち回りが定着していたリー。数多くの新技はリーのスタイルにどのような変化をもたらすのか？

Text:ユウ

コレだけは覚えておきたい 技

- 浮かせ技　シルバーニー（⇦●）
- 崩し技　シルバーテイル（しゃがみ中●●）
- 攻め込み技　ダブルシグナル（⇨●●●●）

エレガントな立ち回りを

発生の早いワンツーパンチ（●●）やショートアッパー（⇦●）、相手の横移動に対して強いミストゥルフコンビネーション（●●）など基本技が充実しているリー。本作からは、浮かせ技であるシルバーニー（⇦●）のリーチが長くなっているのでスカし確定にも狙っていけるぞ。

相手のスキが少ない確定反撃ではコンビネーションドライ2発止め～ヒットマンスタイル（●●●●）が活躍する。ヒットマンスタイルからの派生技がどれも強力になっているので相手にかなりのプレッシャーを与えられるのだ。

マーキュリードライブ（⇧●●●●）は前進しながらの中・上・中のコンビネーションを放つ3段技。コンボの締めなどにもってこいだが、立合いでの2発止めも連続ヒットするため使う価値アリだ。

弱点だったしゃがみからの反撃技もヒールブースター（立ち途中●●）が追加されたことにより磐石に。ヒット後は起き攻めが可能だ。



ヒットマンスタイルからの派生技ペリエフキック（ヒットマンスタイル中⇨●）の性能も変更。



初段の立ち●部分に攻撃判定ができ、つなぎが早い上↓中の2段技に。発生が早く使いやすい。

起き攻めに新技を使おう！

ダウン状態にも当たる中段技の⇨●●。基本は1発止めを使っていこう。ノーリスクでの起き攻めが可能になった！



カウンターヒットで崩れる2発目の存在もプレッシャーだ。

基本コンボ

① シーフスライサー（ヒットマンスタイル中●）→スライディング（しゃがみ中⇧⇩●●）

② シルバーニーor（⇧●）orシルバーヒール（⇦●）カウンターヒット→マーキュリードライブ2発止め（⇧●●）→コンビネーションドライ（●●●●●）～バウンド誘発→しゃがみ前進～ヒールブースター（立ち途中●●）

③ （壁際で）インパルスショット（⇨➡●）～壁やられ・強→スピニングハンマー（●●●）→シルバーヒール（⇦●）→シルバーロー（⇩●）

①発生が早くなり見てから反応することが難しくなったシーフスライサーからのコンボ。入力はゆっくりで大丈夫だ。
②バウンドに到るまではすべて最速でOK。しゃがみ前進を挟むことによってヒールブースターが安定するようになる。
③シルバーローは●を追加入力してヒットマンスタイルに派生すればそのまま強力な起き攻めも可能だ。

ねじ込め、崩拳!!

ポール・フェニックス

紅胴着に身を包み、一撃必殺のレイジ崩拳を引っ提げて、熱血オヤジ・ポールが『鉄拳6』に殴り込み！ 目指すは宇宙一の看板ただ一つ!!

Text:KEN

コレだけは覚えておきたい 技

- 浮かせ技　⇦●
- 崩し技　竜王霹靂掌（⇩●●●●●）
- けん制技　瓦割り（⇩●）

本作でも基本は変わらず！

上中下段に投げと、一通りの技がそろっている上に攻撃力が高いポールは、本作でも屈指の使いやすさを持つスタンダードキャラクター。中間距離では瓦割り（⇩●）や立ち●で主導権を握り、崩拳ステップ（⇩⇧⇨）で一気に近付いて、崩拳（⇩⇧⇨●）などの各種中段技と竜王霹靂掌（⇩●●●●）による二択を仕掛ける。この定番の戦術は、本作でも基本となるぞ。悩みの種だった横移動には、ホーミングアタックの鼓打ち（⇦●）で対処しよう。



2発目を●でキャンセル可能になった疾風崩激（⇦⇨●●）。その後は展開が早いので…



フェイントをかけつつ攻めることが可能。相手にリズムを読まれないよう、変化を加えたい。

竜王霹靂掌を極めろ！

二択や空中コンボでのバウンド誘発後に使えるのはもちろん、本作から壁コンボでも3発目まで決まるようになった竜王霹靂掌。

ガードされたときのリスクは非常に高いが、攻撃力は折り紙付きで、ポールの強力な中段攻撃を生かすためにも必須の技といえる。

コマンドは「ヒットorガード時にタイミング良くボタンを押す」と難しいが、使いこなすことができれば非常に心強い武器になるぞ。



1発目がクリーンヒットしないとダウンを奪えないので、十分に踏み込んで出そう。ポール使いなら毎回光らせたい。

基本コンボ

① ⇦●→門剪み（⇦●）→ワンツーパンチ（●●）→鉞打ち（⇨●）～バウンド誘発→前ダッシュ～竜王霹靂掌（⇩●●●●）

② ⇦●→門剪み（⇦●）→立ち●→前ダッシュ～立ち●→前ダッシュ～立ち●→覇瓦（⇩⇧⇦●）～バウンド誘発→崩拳（⇩⇧⇨●）

③ （壁際で）崩拳（⇩⇧⇨●）～壁やられ・強→鉞打ち（⇨●）～バウンド誘発→竜王霹靂掌（⇩●●●●）

①は、バウンド誘発後のダッシュさえしっかり入力できれば安定する、簡単大ダメージコンボ。
②の崩拳は空中ヒット時も相手が吹っ飛ぶため、非常に長い距離を運べる。壁の有るステージでは、状況に応じてこれを使おう。
③は特に難しい部分は無いが、竜王霹靂掌をミスすると反撃を受けてしまうことも。落ち着いて入力しよう。

鉄板6
リー補足：⇨●は、若干後ろに下がりつつ攻撃する中段技。カウンターヒットすると尻もちを誘発できる。⇦●やシルバーヒールと並んで中～遠距離の置き技として使えそうだ。
ポール補足：本文でも触れた鼓打ちだが、その真価は壁際で発揮される。横移動した相手にヒットするため、相手は立ちガードするか出始めをつぶすしか無いという、超強力な選択肢となるのだ！

熱血コックのお手軽鉄拳ナビ!

マーシャル・ロウ

中段浮かせ技と投げの二択で単純に崩すのもよし! チャージドラゴンでテクニカルに攻めてもよし! 遊び方は十人十色!

Text:M-BOO



コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技 ⇧◎
崩し技 ドラゴンニー (➡⇨◎)
けん制技 ◎

ほわちゃ! 接近戦で相手を調理!

接近戦の要であるワンツーニー(◎◎◎)は、壁際で1発目がカウンターヒットした場合、3発目で壁やられ・強を誘発。その後壁コンボが決まるので大ダメージが取れるぞ! ドラゴンニー(⇨➡◎)やドラゴンダイブ(➡◎)などの投げ技による崩しも強力。前者はヒット後に空中コンボが入るので積極的に狙おう。後者は特殊な投げモーションなので投げ抜けされにくいのが強み。

投げ技と対になる中段技の代表格はドラゴンハンマー(⇨◎)。ヒット時はブレイクロー(⇧◎)が確定。ガード時はロウが先に動ける。技後に暴れる相手にはワンツーニーでカウンターを取れるぞ。

相手と距離が離れているときは、スキの少ない◎や⇧◎でけん制して様子見。カウンターを取って浮かせた場合はしっかり空中コンボを決めよう。目の前で相手の技がスカったときはブレッシングキック(◎)やダブルドラゴン(横移動中◎)を決める。いつでも出せるように常に意識しておこう。



サマーソルトキック(◎◎)の変更点。今作では技中に◇でチャージドラゴンに派生し……

その後、さらに◇入力で相手の反撃技をさばけるように。さばき後は⇩◎が確定!

スライディングを身に着けよう!

リーチが長く、発生の早い下段のスライディング(しゃがみ中⇧⇩●◎)。コマンドは難しいが、崩し技、スカし確定技として大活躍するぞ!



スライディングを意識した相手は固まる。このスキに一気に近付こう!

基本コンボ

① ドラゴンアッパーカット(立ち上がり途中◎)→ドラゴンサマー(◎⇧◎)→前ダッシュ~立ち◎→ドラゴンハンマー(⇨◎)~バウンド誘発→前ダッシュ~ドラゴンストライクコンボ(⇨➡◎◎◎◎)
② ◎カウンターヒット→目突き(⇩◎)→ドラゴンハンマー(➡◎)~バウンド誘発→ブレッシングキック(◎)→ストラクトキック(⇩◎◎◎)
③ (壁際で)ドラゴンラウンドキック(⇩◎)~壁やられ強→ドラゴンハンマー(➡◎)~バウンド誘発→スピンキックコンボ~チャージドラゴン2(◎◎◎◎⇦⇨)~チャージドラゴン1(⇨)→チャージブロウ(チャージドラゴン中に⇨◎)

①どの浮かし技からでも狙える基本コンボ。ドラゴンサマーの硬直を反復練習で覚えよう。②けん制技◎からのお手軽コンボ。すべて最速のつなぎで入るぞ。③ロウの壁コンボはほかにもワンツー(◎◎◎)→⇩◎◎や、ドラゴンフィストコンビネーション2発止め(◎◎)→ブラインドエルボーコンボ(背向け中に◎◎)がある。

この左手の前にひれ伏せ!

スティーブ・フォックス

守りに徹すれば、最強クラスの防御力を持つスティーブ。攻めに特化した新構えをも会得し、よりさまざまなプレイスタイルに適応!

Text:ユウ

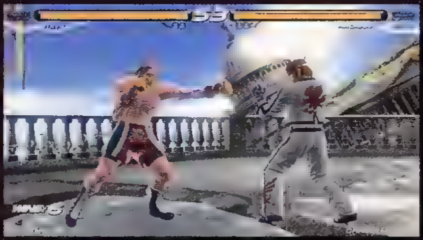


コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技 スカイハイ(⇩◎)
けん制技 クイックフック~フリッカー構え(⇨◎◆)
反撃技 イーグルクロウ(立ち途中◎◎)

最高性能の⇧◎を主軸に!

⇧◎は本作のスティーブの超重要な新技。カウンターヒットで回復不能の崩れを誘発、相手の横移動対策にもなり、ガード時にも反撃を受けない優れ技だ。ワンツーパンチ(◎◎)などをヒットさせた後の有利な状況で主軸として使おう。対となる崩し技ではイーグルクロウコンビネーション2発止め(⇩◎◎◎)が便利。2発目ガード後に距離が離れるので反撃を受けにくくなった。

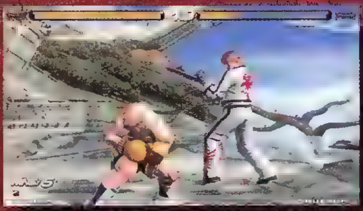


本作でも間違い無く脅威となるクイックフック(⇨◎)。置き技としての性能は最強クラスだ。

どう使う? ピーカブースタイル!

スティーブ使いならだれでも気になる新構え、ピーカブースタイル(⇨◎)。テンカウント(ピーカブースタイル中◎)は見た目がド派手な発生の早い投げ技だ。ピーカブースタイル中⇩◎とあわせて相手のガードを崩したいときに使っていこう。ピーカブースタイル中⇩◎はヒット時に空中コンボを決めることができる。プレッシャーに負けて動く相手に狙うのもいいだろう。

また、クイックターン(◎)中に➡入れで、相手に接近しつつピーカブースタイルに移行可能。クイックターンからの派生技を警戒して固まる相手をピーカブースタイルで押しつぶせ!



ピーカブースタイル中◎or◎で左右ウェービングに派生できる点にも注目。相手の暴れにも対応できる構えだ。

基本コンボ

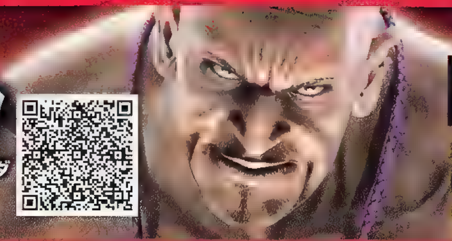
① スカイハイ(⇩◎)→フェイントレフトフックコンビネーション~フリッカー構え(⇧◎【◎◎】◆)→チョッピングライト(フリッカー構え中◎)~バウンド誘発→ダックインレフトフック~フリッカー構え(⇨◎◎◆)→スピットファイアコンビネーション1発止め~フリッカー構え(フリッカー構え中◎◆)→ターンパンチ(フリッカー構え中◎◎)
② クイックフック~フリッカー構え(⇨◎◆)カウンターヒット→スピットファイアコンビネーション1発止め~フリッカー構え(フリッカー構え中◎◆)→ホーカー・テンペストコンビネーション(フリッカー構え中◎⇨◎)~バウンド誘発→ダックインレフトフック→ダッキング~しゃがみキャンセル(⇨◎or◎◆)→イーグルクロウ(立ち途中◎◎)
③ (壁際で)スマッシュ~フリッカー構え(⇩⇨➡◎◆)~壁やられ・強→スピットファイアコンビネーション~ホーカー・テンペストコンビネーション(フリッカー構え中◎◎⇨◎)~バウンド誘発→ダーティースマッシュ(⇧◎◎)

スティーブのバウンド誘発技は上記以外にも、ドラゴニックハンマー(⇨➡◎)、イレイザーブロー(⇨⇨➡◎)、イーグルクロウなどがある。①、②のコンボ共に、コツはまずフリッカー移行に慣れること。スティーブの空中コンボでは随所で技後◆入れでフリッカーに移行する機会が多いので、いち早く体に染み込ませたい。

鉄板6 ロウ補足:ストラクトキック(⇩◎◎)はノーマルヒットでもつながるので、ブレイクロー(⇧◎)と併用して相手の体力を削ろう! ドラゴンラウンドキック(⇩◎)はホーミングアタックに変更!
スティーブ補足:⇧◎カウンターヒット時には基本コンボ①が応用できる。タックキック(⇨◎)の発生が早くなったのも特筆すべき点。相手のしゃがみステータス技に合わせやすくなった。

フンフーン！　暴走特急、今日もハッスル！

クレイグ・マードック



強引な崩し技スピアタックル、寝っぱなしで安定することを許さないダウン投げなど、このキャラでしか味わえない楽しい技がいっぱい！

Text:M-BOO

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	コングラッシュ2発止め(⇧●⇧●)
崩し技	スピアタックル(クラウチング中●)
けん制技	●

スピア打ってれば連敗はしないッス！

防御不能のスピアタックル（クラウチングスタイル中●）が強力！　発生が遅いが横移動に強い。届く間合いではガンガン出そう。相手がけん制技を振っている場合は、クラウチングスタイル（●）で相手の技がスカるのを見てからスピアタックルを出せばOK。ほか、崩し要素としてレッグシザース（⇧●）とニースライサー（⇩●）という、下段さばきされない強力な下段技がある。投げ技のアトミックバスター（⇨➡●）は、ヒット後空中コンボにいける超火力の崩し要素。暴れ技としても使える。

アンガーラッシュ・ボディ（⇧●●●⇩●）は、ノーマルヒットで全段つながる。ガード時も反撃を受けない中距離の要だ。つなぎが早く割り込まれにくいのも長所。劣勢時は脅威の避け性能を誇るスウェーダブルハンマー（⇧●）で相手の動きを止めよう。

トールハンマー（横移動中●）など大きく有利になる技をガード後に暴れる相手には、プッシング（●）→サルコンパンチ（⇨●）を決めよう。



相手を浮かせたら●→⇧●●●●●→コンプレッサー（⇧●●●）でバウンドさせて……



新技の⇦●●で追い打ち！　⇦●●はほかのバウンド誘発技からも決まる！

寝っぱなしを許さないダウン投げ

通常、ダウン状態に技を当てると相手が離れて仕切り直しになってしまうのだが、マードックはダウン投げで空中コンボに持っていけるのだ！



体力が不利な状況でも、1回ダウンを奪えば逆転の可能性が出る！

基本コンボ

① スイングアッパー（⇧●）など→立ち●→コングラッシュ（⇧●⇧●●●）～バウンド誘発→⇦●●●

② アトミックバスター（⇨➡●）～少し待って→コングラッシュ（⇧●⇧●●●）～バウンド誘発→⇦●●●

③ （壁際で）プッシング（●）カウンターヒット→エルボースティング（➡⇨●）～壁やられ強→コンプレッサー（⇧●●●）～バウンド誘発→クエイクキック（相手がダウン中に⇧●）

①はどの浮かせ技からでも決まる基本コンボ。正面浮きの場合は●→フックスマッシュコンボ（⇨●⇩●）～バウンド誘発→バーストバッシュ（⇧●●●●）なども決まる。③は壁際でトールハンマー（横移動中●）やダンクエルボー（⇘●）をガードさせた後に暴れる相手からカウンターを取れる。壁コンボはほかに●→ダウン投げなども決まる。

威風堂々、ストロングスタイル!!

キング



いつの時代も変わらぬスタイルを貫き続けるキング。もはや円熟の域に達したそのレスリングは、見るものを感動させる。

Text:山田

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	⇦●
崩し技	ジャイアントスイング(⇨☆⇦⬆⇩⬆➡●)
けん制技	スプリントフック(⇦●)

布石が重要だ！

キングのスタイルはいたって単純、投げ技と浮かせ技の究極二択だ。しかし、完璧な試合展開には本命の選択肢につなげる小技が必須。その代表格がスプリントフック（⇦●）である。発生が非常に早く、カウンターヒット時は空中コンボへ移行でき、空振りやガードのスキも⇦●●●と⇦●●●という二つの派生技で打ち消すことができる。この技をけん制・暴れ・確反とあらゆる場面で多用することで、試合の流れをグッと引き寄せることができる。

そしてキングの「華」といえば投げコンボ。相変わらずモーションで投げ抜けを判別できないため、強力な崩し技として機能する。キング使いを名乗るなら、その派生ルートは完璧に把握しておきたいところだ。目を引く変更点といえばジャンピングニー（⇨☆⇩⬇●）が挙げられる。ノーマルヒットで尻もちダウン、カウンターヒットは空中コンボが決まるぞ。ガードされても確定反撃を受けないため、投げコンボとの二択に適している。プロレス最強!!



スプリントフック（⇦●）は非常に強力な技だ。たとえヒットしなかったとしても……、



2種類の派生技で相手を揺さぶれる。これは中段のあびせ蹴りのようなモーションだ。

唸れ!　水平チョップ!!

新要素ホーミングアタックに、水平チョップ（⇦●）が対応したぞ。前作では使いにくかったこの技、横移動を狙ってブチ当てるんだ！



躍動感漲る筋肉の主張。まさにレスラーそのものといった風情だ。

基本コンボ

① ⇦●→ライトストレート～レフトアッパー（●●）→ローリングエルボーラッシュ（⇨●●●●）～バウンド誘発→前ダッシュ～ダブルアキレス腱固め（空中の相手に⇩● or ●）～各種投げ派生

② かち上げエルボー（立ち途中に●）→ダブルフックインパクト（⇦●●●）→前ダッシュ～立ち●→前ダッシュ～立ち●→ランニングジャガーボム（空中の相手に⇦⇦⇦●）

③ ブルータルサイクロン（●●）～壁やられ・強→ジャガーステップ・エルボー（●●）～バウンド誘発→ストライクエルボーラッシュ（⇨●●●●）

①はすべて最速でつなぐだけ。投げ派生まで決めれば大ダメージを見込める。②は、背向け状態で落ちてくる相手にタイミングを合わせてダブルフックインパクト（⇦●●●）を当てる。ボディスマッシュ（しゃがみ中に⬇●）からも、シューティングキックコンビネーション2発止め（⇦●●●）→前ダッシュ～立ち●→……とつなぐことができるが、どちらも高難度。

鉄板6 マードック補足：前作からの変更点。ローリングバックナックル（⇦●）がホーミングアタックに。セットアップビースト（⇦●）の下がる距離が短くなった。レッグシザース（⇧●）は受け身が可能に。
キング補足：上記の壁コンボについてだが、体の大きなキャラに対しては、ジャガーステップ・エルボー（●●）部分をローリングエルボーラッシュ（⇨●●●●）にすることで大幅ダメージアップする。

咲かせて魅せよう悪の華!!

アーマーキング

リーチに優れた技が豊富なため、遠い間合いでのけん制や反撃が優秀なアーマーキング。強烈な投げ技のおかげで、崩しにも事欠かない。

Text:ハメコ。



コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	ブラックスマッシュ(⇨☆⇩⬊●)
崩し技	水面刈り(⬃●)
けん制技	スピニングラリアット(⬀●)

リーチを生かして遠距離戦!!

リーチを生かすため、中～遠距離戦を挑むのがアーマーキングの基本。横に強くガードさせて有利となるシャドーラリアット(⇨☆⇩⬊●)、ホーミングアタックであるスピニングラリアット(⬀●)を軸にけん制し、スキを見て水面刈り(⬃●)や走り状態から出せる投げ技のランニングクロスドライバー(⇨⇨⇨●)で相手の立ちガードを崩していこう。相手が技を空振りしたら、抜群のリーチと[illegible]るショルダーインパクト(⇨●)で反撃せよ。



相手の[illegible]対しては中段のスピニングラリアットが[illegible]できる。ヒットしたら……



前ダッシュで接近して⬃●で追撃しよう。相手が[illegible]してくれれば2発とも決まるのだ。

マッスルドライバーから起き攻め

空中コンボの締めは起き攻めが強力なマッスルドライバー(空中の相手に⇨⇦⇧⇩⇦⇨●)がオススメ。投げ後に相手がその場起き上がりすると最速で出した⬀●で空中ヒットを狙え、さらにハンマーエッジ(⇩●)～バウンド誘発→前ダッシュ～⬀●→マッスルドライバーで同じ状況を作り出せる。相手がダウンしたままだったり、後転で逃げるようならタロスカッター(⇩●)で追撃だ。新技の相手ダウン中⇩●●●●で踏み付けまくるのも壮快だぞ。



マッスルドライバー成立後は⬀●で起き攻め。相手のその場起き上がりを拾いつつバウンドコンボにいけるぞ。

基本コンボ

① ブラックスマッシュ(⇨☆⇩⬊●)→ダークネスサイクロン(●●)→ハンマーエッジ(⇩●)～バウンド誘発→前ダッシュ～レバークラック(⬀●)→ショルダーインパクト(⇨●)

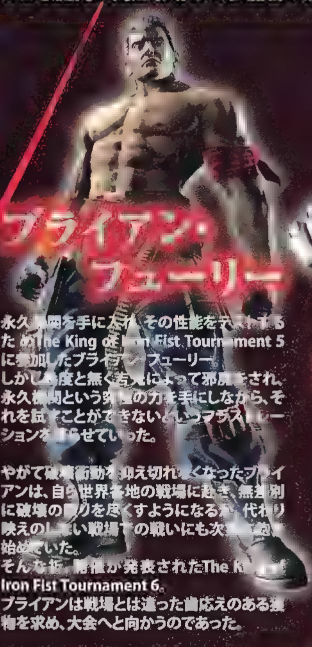
② 水面刈り(⬃●)→立ち途中●→ハンマーエッジ(⇩●)～バウンド誘発→前ダッシュ～レバークラック(⬀●)→マッスルドライバー(空中の相手に⇨⇦⇧⇩⇦⇨●)

③ (壁際で)ダークネスサイクロン(●●)～壁やられ・強→スマッシュフック(⬀●)～バウンド誘発→●●

①はブラックスマッシュで浮かせた後の基本となる追撃。マッスルドライバーにつなぎたいなら、ブラックスマッシュ→ブラックニーリフト(⬀●)→⇩●→前ダッシュ～⬀●→マッスルドライバーとつなごう。②は水面刈りからマッスルドライバーにつなげる[illegible]なレシピ。③は壁際での簡単かつ高威力な追撃。壁やられ中に⬀●を当てればそこからでも決められる。

STORIES

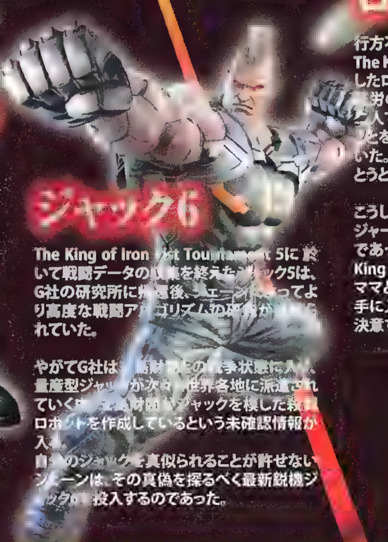
三島財閥とG社をめぐって展開される『鉄拳6』の物語。シリアスな動機から家庭内の問題(笑)まで参加者の思惑はさまざま……。



ブライアン・フューリー

永久[illegible]を手に[illegible]その性能をテストするためThe King of Iron Fist Tournament 5に参加したブライアン・フューリー。
しかし[illegible]によって邪魔をされ、永久機関という[illegible]の力を手にしながら、それを試すことができないというフラストレーションを[illegible]せていった。

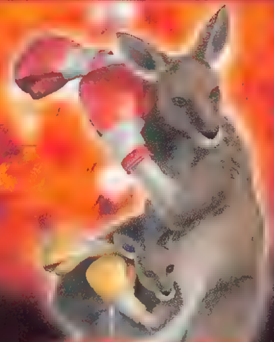
やがて破壊衝動を抑え切れなくなったブライアンは、自ら世界各地の戦場に赴き、無差別に破壊の[illegible]を尽くすようになる[illegible]代わり映えの[illegible]戦場での戦いにも次[illegible]始めていた。
そんな折、開催が発表されたThe King of Iron Fist Tournament 6。
ブライアンは戦場とは違った歯応えのある獲物を求め、大会へと向かうのであった。



ジャック6

The King of Iron Fist Tournament 5に於いて戦闘データの[illegible]を終えたジャック5は、G社の研究所に[illegible]後、[illegible]よってより高度な戦闘アルゴリズムの[illegible]れていた。

やがてG社は[illegible]戦争状態に入り、量産型ジャック[illegible]世界各地に派遣されていく[illegible]財閥がジャックを模した[illegible]ロボットを作成しているという未確認情報が入[illegible]。
[illegible]のジャックを真似られることが許せないジェーンは、その真偽を探るべく最新鋭機ジャック[illegible]投入するのであった。



ロジャーJr.

行方不明になったロジャーパパを探すため、The King of Iron Fist Tournament 5に出場したロジャーママとロジャーJr.。
[illegible]労の末、ようやくロジャーパパを見つけた[illegible]人であったが、[illegible]ロジャーパパは家族のことを気にもせず[illegible]優雅な生活を送っていた。その体たら[illegible]れたロジャーママは、とうとう離婚してし[illegible]

こうして母子家庭となったロジャーママとロジャーJr.。しかしその生活は辛く、寂しいものであった。そんな折開催が発表されたThe King of Iron Fist Tournament 6。ロジャーママとロジャーJr.は、豊かで安定した生活を手に入れるため、再び大会に出場することを決意するのであった。



木人

樹齢2000年の樫の木から[illegible]という修行用の人形、木人。
魔の予兆を感じ取った木人[illegible]を救うため再び動き始める。



デビル仁

デビルの血に支配された風間仁。
その力は悪魔と呼ぶに相応しい。

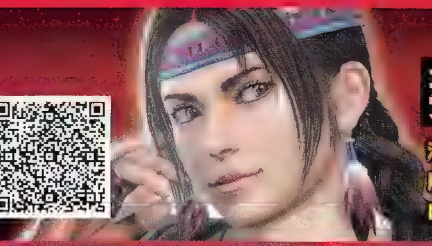
鉄板6 アーマーキング補足:近い間合いでは発生の早い投げ技のダブルアームスイング(⇦⇙⇩⇘⇨●)を積極的に狙おう。硬直中にコマンドを完成させればしゃがみ状態からも出せ、暴れとしても使える。
三島財閥補足:The King of Iron Fist Tournament の歴代主催者は、第1回から、平八、一八、平八、平八、仁八、仁。ちなみにThe King of Iron Fist Tournament 6は第1回開催からおよそ23年が経過している。

疾風迅雷！　電光石火！

ジュリア・チャン

本作で多くの主力技の性能が変化し、パワーキャラからスピードキャラへと大きな変ぼうを遂げたジュリアの基本を覚えよう！

Text:KEN



コレだけは覚えておきたい技

浮かせ技	轟天衝腿（⇨⇒◎）
崩し技	マッドアックス（⇩⇧⇦⇨◎）
けん制技	立ち◎

何はともあれ虎身肘

ジュリアの技には接近戦で真価を発揮するものが多い。そこで立ち回りの起点として、発生とリーチに優れた虎身肘（⇨⇒◎）で相手の懐に飛び込んでみよう。このときは、相手のけん制技に気を付けつつ、スカらないように出すのがポイントだ。

虎身肘ヒット時は有利な状態となるので、しゃがみヒット時に虎身連攻（⇨⇒◎◎）が連続ヒットする霹陰掌（⇦◎）と各種投げで二択を迫るのが基本。暴れる相手には、カウンターヒット時にコンボを狙える立ち◎を狙おう。

横移動で様子を見る相手には、本作からホーミングアタックとなった里合天腿（⇦◎）を狙うのも忘れずに。里合天腿ガード時もこちらが有利なので、虎身肘ヒット時と同様に攻めていけるぞ。

逆に虎身肘がガードされた場合は、横移動や後ろダッシュで相手の反撃をスカすのを基本として、立ち◎での暴れやさらに虎身肘で切り込むといった強気な行動を交ぜて、相手をかく乱しよう。



虎身肘はヒットしてもダウンを奪えなくなった。虎身連攻は上段でコンボに移行できない……



が、虎身連攻はノーマルヒットでもつながるように！⇨⇒◎で追い打ちしよう。

転身歩を使ってみよう！

本作で派生技が増えた転身歩（◎）。ノーマルヒットでダウンを奪える下段技「転身歩中◎◎」の追加により、非常に使いやすくなったぞ。



フェイント効果もあるので投げや中段も交ぜて流れるように攻めろ！

基本コンボ

① 双起脚（⇦◎◎◎）→◎◎◎→八門遁甲1発止め（◎）～バウンド誘発→前ダッシュ→紅蘭妃崩肘（⇧◎◎⇦⇨◎）

② 大纏崩捶（⇧◎◎◎）→前疾歩（⇨【◎◎◎】）→⇧◎◎→虎身肘（⇨⇒◎）×2→疾歩連肘（⇩◎◎◎◎）

③ （壁際で）疾歩崩肘（しゃがんだ状態で⇧◎◎）～壁やられ・強→八門遁甲1発止め（◎）～バウンド誘発→暁山崩捶（⇦◎◎◎◎）

①は、八門遁甲1発止めまでは最速入力でOK。バウンド誘発後はしっかり前ダッシュしないと紅蘭妃崩肘で拾えないぞ。②の前疾歩は、コマンドの◎部分を連打するとミスが減るぞ。2回目の虎身肘は⇨⇒後の◎を少し遅らせ、踏み込んでから出そう。③はすべて最速の入力で決まる、壁やられ・強からの基本コンボだ。

暴走大銀杏、新場所発進!!

巌竜（ガンリュウ）

相撲取りらしからぬ機敏な動きが、周囲の笑みを誘うガンリュウ。まだまだ、新キャラのボブには負けていられない！

Text:タケヤマ



コレだけは覚えておきたい技

浮かせ技	突き上げアッパー（⇧◎）
中段攻撃	送り出し（⇩◎）
崩し技	けたぐり（⇧◎）

基本は押し相撲！

前作で強力だった浮かせ技、突き上げアッパー（⇧◎）は、ガード時に立ち◎などで反撃されるようになった。代わりの中段攻撃には、カウンターヒット時に派生の◎、◎、◎による三択を迫れる送り出し（⇩◎）を使っていこう。送り出しはリーチが長く、ガード後はこちら側が若干有利。接近戦で、こちら側が大幅に有利な状況から出せば、相手の行動すべてをつぶす技となるので覚えておこう。

下段攻撃は、横に強いけたぐり（⇧◎）と、横には弱いがヒット時の見返りが大きい雷張り手（⇧◎）がある。雷張り手はしゃがみステータス技なので、中間距離で風神拳（⇨☆⇩⇧◎）などの上段攻撃を予測したときに出すとヒットさせやすい。

中間距離では、スキの小さい電車道（⇧◎◎）の1発止めでけん制するのが基本。ヒット時は2発連続ヒットするので、確認して出すことができれば強い。ヒット後はこちら側が大きく有利になるので、送り出しとけたぐりによる二択をかけよう。



中間距離でのけん制には、驚異的なリーチを誇る歌舞伎張り手（⇩◎）を使ってみるのもいい。



⇩◎◎で中段攻撃の派生を出すことができる。いやらしい二択で相手の体力を削ろう。

しゃがみ中⇧◎

新技のしゃがみ中⇧◎は、ヒット時にもろ手ハンマー（◎）による追撃が決まる中段攻撃。下段攻撃をガードした際の反撃に使っていこう。



しゃがみからの反撃技が乏しかったガンリュウに、待望の新技が追加！

基本コンボ

① 突き上げアッパー（⇧◎）→電車道（⇧◎◎）→◎◎◎◎～バウンド誘発→ロケット突っ張り（⇨◎）

② サバ折シザース（⇨⇒◎）→電車道コンボ（⇧◎◎◎◎）→◎◎◎◎～バウンド誘発→ぶちかまし（⇨◎）

③ （壁際で）鉄砲乱打（⇧◎◎◎）～壁やられ・強→◎◎◎◎～バウンド誘発→太鼓判乱れ打ち（⇦【◎◎◎】）

①のコンボは、すべてその場から最速でつなげるだけ。突き上げアッパーはヒット時の相手との距離が近くなった。
②のコンボは、サバ折りシザース先端ヒット時は決まらない。ぶちかましは、前作とコマンドが変わっている。
③は壁際限定のコンボ。すべてその場から、最速でつなげるだけでOK。

鉄板6
ジュリア補足：轟天衝腿はヒット時のやられ方が変更されているので、初段を虎身肘で拾ってコンボを入れよう。
ガンリュウ補足：⇦◎◎で、ヒッププレスからの唸り地蔵を出せるように。空振り時はダメージを受けるので、レイジ発動を狙うことも。カチアワリ◎◎（⇦◎）は、カウンター後の追撃を決めやすくなった。

小娘に負けてられない！　元祖金髪美女！

ニーナ・ウィリアムズ

一概にお手軽とはいえないが、投げ、上段、下段、中段、浮かせ技と一通りそろっていてバランスの良いキャラだ！　本作でも、従来通り闘えるぞ！

Textリュウケイ



コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	リバースアイボリーカッター（⇦◎）
崩し技	レッグスイープ（⇩◎orしゃがみ状態で◎）
けん制技	ライトハイキック（◎）

接近戦を挑もう！

ニーナは接近戦に特化したキャラ。まずはアッパーストレート（⇧◎◎◎）やクリークアタック（⇧◎◎◎）などの「技後の派生があるため手を出しにくい」優秀な中段攻撃を使い手数で押し、固まった相手の体力を下段攻撃や強力な投げ技で奪っていく。

だが、ニーナには遠距離から一気に攻め込める技が無い。まずはライトハイキック（◎）やスカルスプリッター（⇦◎◎）、アイボリーカッター（◎）などでけん制し、じわじわと近付いていこう。



新技のカ[illegible]（⇨◎◎）。1発目はスキが少なくリーチが長いしゃがみステータスの下段攻撃。



2発目は鋭い上段の蹴りを放つ。威力があるのでコンボにも有用だ。

基本コンボ

① リバースアイボリーカッター（⇦◎）→スイーパーコンボ・クローズ（⇨◎◎◎◎◎）～バウンド誘発→ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩◎◎◎）→双掌破（⇨◎）
② ⇧◎→クリークアタック（⇧◎◎◎）→クリークアタック（⇧◎◎◎）→アイボリーカッター（◎）～バウンド誘発→カットスロート（⇩◎◎◎）
③ レプラホーンキック（⇨◎）～壁やられ・強→ルーイナスヒール（◆◎）～バウンド誘発→連撃双掌破（⇧◎◎◎◎◎◎◎⇨◎）

①はライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩◎◎◎）で拾うに前ダッシュが必要だが、慣れれば簡単にできる。②も最速で技を出していけば入る簡単コンボ。③は、軸がズレていると締めの双掌破部分が入らない。軸がズレているときは、連撃双掌破部分を2発減らして⇧◎◎◎⇨◎にしよう。

2種類の双掌破

双掌破は威力が高くリーチが長いことから、用途の広い技だ。コマンドは⇨◎と⇨➡◎と2種類あり、それぞれ技の性質が違う。本作では⇨➡◎入力で出す双掌破のモーションが大幅に変化。力強い一撃を繰り出すぞ！　発生は遅くなってしまったが、威力上昇はもちろん、ダウン中の相手にもヒットするようになった。起き攻めがより強力になることは間違い無い。コンボ用には⇨◎入力、起き攻め用には⇨➡◎入力の双掌破を使おう。



寝っぱなし安定では居させない。寝ている相手にお仕置きしてあげよう！

ダイナマイトボディ妹！

アンナ・ウィリアムズ

二択だけに目がいきがちだが、優秀な小技も持つパワーファイター。慎重にいくか？　わがままにいくか？

Textリュウケイ



コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	リフトショット（立ち途中に◎）
崩し技	コールドブレード（しゃがみ状態で⇧◎）
奇襲技	アガペイトアロー（⇩◆◎）

大胆かつ繊密に

リフトショット（立ち途中に◎）とコールドブレード（しゃがみ状態で◆◎）による、しゃがみ状態からの二択攻撃が強力なアンナ。だが、この二つだけでは横移動で回避されやすいので、小技を使った細かい攻めも必要だ。幸い、中段のアッパーストレート（⇧◎◎◎）や、発生が早い下段のライトニングスクリュー（⇧◎）、ホーミングアタックである新技の中段（⇦◎）など、接近戦用の小技も優秀。これらを駆使して相手の動きを抑制し、前述の二択を狙おう。



セピアクエイク1発止め（⇧◎）。ダウン状態にヒットする技で、派生は下段しか無かったが……、



中段派生（⇧◎◎）追加！　痛そうな、ジャンプしてたたき付ける蹴り技。起き攻めで使用したい。

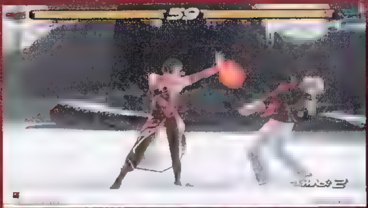
基本コンボ

① リフトショット（立ち途中に◎）→⇧◎→クリークアタック（⇧◎◎◎）→スカーレットレイン（⇧◎）～バウンド誘発→コウトリーレインボー（⇨➡◎◎◎◎）
② コールドブレード（しゃがみ状態で⇧◎）→ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩◎◎◎）→アイシクルエッジ（⇩◎）～バウンド誘発→ツイスティングラッシュ3発止め（⇧◎◎◎◎）
③ （壁際で）双掌破（⇨➡◎）～壁やられ・強→アイシクルエッジ（⇩◎）→コウトリーレインボー～カオスジャッジメント（⇨➡◎◎⇧◎）→ピッキングヒール（カオスジャッジメント中に◎）

①はそのまま最速で出せばいい簡単コンボ。さまざまな浮かせ技から狙えるぞ。②は崩し技であるコールドブレードからのコンボ。最後のツイスティングラッシュは、前ダッシュから出そう。また、コールドブレードが先端で当たった場合はシットスピン＆ライトハイキック（⇩◎◎◎）で追撃しよう。③は、簡単で減る壁コンボ。アンナは壁活用能力が高いので決める機会は多い。

カウンターを狙って大ダメージ

ヘイルストーム（⇩◎◎◎◎）は、初段がカウンターヒットすると全段つながり、相手を浮かせることが可能。その後は前ダッシュ～ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩◎◎◎）から、コンボ②と同じ追撃が決まるぞ。また、1発止めをけん制に使うのも有効。カウンターヒット時に崩れを誘発する2発目をディレイで出せるので、相手は手を出しにくい。そのほか、コンボのパーツとしても優秀。バウンドを使わずに長距離運ぶことができる。



使いこなすのは難しいが、使いこなせれば相手にとって脅威となる技。まずはカウンター確認から意識しよう。

鉄板6
ニーナ補足：ニーナの強力な浮かせ技であるディバインキャノンはコマンドが（⇧◎）に統一されたので注意が必要だ！
アンナ補足：ほかに新技として、横に強いしゃがみステータスの下段～上段の蹴り（⇧◎◎）などがあったぞ。使うならば1発止めだろう。



2007年、宇宙忍者の旅

吉光（ヨシミツ）

奇怪な技を多く持つヨシミツは、動きでフェイントをかけ、相手をかく乱する立体的な闘い方を得意とする。今回新たに加わった納刀・抜刀を使い分け、相手を黄泉の世界に送り込め！

Text:タケヤマ

コレだけは覚えておきたい 技

抜刀中
- 浮かせ技　隼（⇩◎）
- 崩し技　華厳（しゃがみ状態で⇦◎）

納刀中
- けん制技　ステップインアッパー（⇧◎）
- 奇襲技　突衝（⇨◎）

からくり忍者の心得

まず、本作のヨシミツは、刀を使うことができる「抜刀状態」と、刀を使うことができない「納刀状態」の二つがある点に注意。「納刀状態」では、ヨシミツ得意の刀を使ったガード不能技を使うことができないので、今、どちらの状態になっているのかを把握しながら闘う必要がある。

どちらの状態でも使っていける技は、隼（⇩◎）、突衝（⇨◎）、吉光ブレード（◎）など。隼は、ジャンプステータス技でありながら、立ち◎などを潜る性能もある中段の浮かせ技。接近戦で、相手がやや有利な状況から攻めてきそうな場面で出すとヒットさせやすい。突衝は、非常にリーチが長い中段の打撃技。中間距離から、こちらに近付いてくる相手に対して出していこう。吉光ブレードは、驚異的な発生を誇る打撃技。リーチが非常に短いので、相手に密着した状態で、カウンターを狙って出す使い方が一般的だ。

抜刀と納刀の使い分け

抜刀中に狙っていきたい技は、華厳（しゃがみ状態で⇦◎）をはじめとするガード不能技の数々。また、突衝は抜刀中のみヒット時自動的に地雷刃へ移行するので、納刀時より見返りが大きい。

抜刀状態の短所は、前作までの主力だったステップインアッパー（⇧◎）を出せないこと。⇧◎◎で固有のコンボ始動技を出すことができるが、ガード時に反撃を受けるため、けん制技には向いていない。

納刀中は、ステップインアッパーによるけん制が基本の戦術となる。「崩しの抜刀」、「守りの納刀」という使い分けをしていこう。

納刀中



優秀なけん制技、ステップインアッパー。空振り時の硬直が短いのが強み。

抜刀中



中間距離の生命線、ステップインアッパーが打てないのは大きな痛手？



⇧◎◎は連続ヒットするので、確定反撃などには安心して使っていける。

金打（きんちょう）の構え

新しく追加された構え、金打（◎）からは、◎で下段攻撃のスライディングが出せるほか、◎や◎、◎などで、構えからの固有技を出すことができる。構えてからすぐ技を出すことができるので、使い勝手は上々。元祖トリッキーキャラらしい、相手の意表を突く動きの一環として使ってみよう。

金打の構え





◎で出せる固有技は、剣を使った中段の浮かせ技。ガード時は反撃を受ける。



阿修羅斬（金打中に◎）は、バウンド誘発技の中段攻撃。技後は背向け状態に。

Pick up 華輪（⇦◎ or ⇦◎）



特殊移動技の華輪は、非常に高い避け性能を持つ。もともと使い方次第では強い技だったが、本作では「技発生後に自分の体力を消耗する」という特徴を生かし、自力でレイジを発動させる使い方が強力。攻撃力を1.5倍にして、一発逆転にかけろ！

基本コンボ

抜刀時限定のコンボもアリ！

① 隼（⇩◎）→忍法卍葛2発止め（⇨◎◎◎）→忍法卍葛3発止め（⇦◎◎◎◎）→卍裏跳蹴り（⇩◎）～バウンド誘発→⇦◎◎◎
② ⇧◎◎→立ち◎→忍法卍葛3発止め（⇦◎◎◎◎）→卍裏跳蹴り（⇩◎）～バウンド誘発→⇦◎◎◎
③ 華厳（しゃがみ状態で⇦◎）→⇧◎→◎◎～バウンド誘発→突衝（⇨◎）
④ 吉光ブレード（◎）→地雷刃（⇩◎）→頭蓋（地雷刃中に◎）
⑤ （壁際で）卍裏跳蹴り（⇩◎）～壁やられ・強→阿修羅斬（金打中に◎）～バウンド誘発→忍法卍菊5発止め（⇧◎◎◎◎◎◎）

①のコンボは、ステップインアッパーなどからも狙えるコンボ。⇦◎◎◎は前ダッシュから出す。隼は、ヒット時の浮きが前作より高くなったので、忍法卍葛で拾えるようになった。
②のコンボは、⇦◎◎◎を前ダッシュから出す。
③のコンボは、抜刀時限定のコンボ。◎◎は、抜刀時限定のバウンド誘発技。全体としては、すべてその場から最速でつなげるだけでOK。
④は吉光ブレードヒット時の安定コンボ。納刀中に吉光ブレードを出した場合も、その後は抜刀状態となる。
⑤は壁やられ・強を誘発した場合のコンボ。阿修羅斬は、金打の構え（◎）から出すことになるが、◎を連打していればOK。バウンド誘発後は、さまざまな技で追い打ちすることができる。

鉄板6 ヨシミツ補足：納刀状態からは、◎で抜刀できる。忍法陽炎・裏（⇨◎）はバウンド誘発技。抜刀時なら、浮かし→刻み→忍法陽炎・裏～バウンド誘発→不動（⇩◎）というコンボが可能。鬼斬はコマンドが立ち途中◎◎◎◎になり、◎はオーソドックスな単発のボディーブローに変更された。吹雪（⇨◎）は発生が遅くなり、技後は自動的に背向け状態に移行するようになった。

体そのものが重火器！　凶悪人造人間！

ブライアン・フューリー

既存技の性能変更が非常に多いブライアン。まずは既存技を適当に振って、変更点を発見しつつ慣れることから始めよう。

Text:ユウ



コレだけは覚えておきたい 技

- 浮かせ技　スウェー&キックオフ（　）
- 攻め込み技　チョッピングエルボー（　）
- ホーミングアタック　レッグスラッシュ（　）

接近戦の強さはSクラス

ブラックアウトコンビネーション（　）は、待望の発生が早い中段技。ワンツーパンチ（　）やストマックニー（　）などと並び、接近戦の主力になりそうだ。中間距離では、スウェー&キックオフ（　）やチョッピングエルボー（　）が相変わらず強力。前者は、高威力の下段技であるハチェットキック（　）と使い分ければ二択になるぞ。そのほか、トルネードミドルキック（　）はカウンターヒットで回復不能の崩れを誘発できるように。



スナイパーソバットコンボ（　）の3発目の性能が一部より変更。



3発目にレッグスラッシュのような技が組み込まれている。横にも強く出し得技といえる。

基本コンボ

① スウェー&キックオフorフライングヒール（　）→ストマックブロー（　）→　入れ立ち　→チョッピングエルボー（　）～バウンド誘発→ライオットアナコンダ（　）

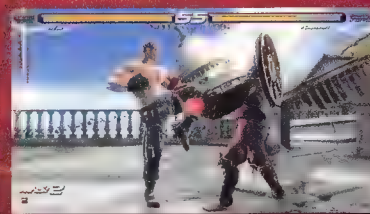
② ジェットアッパー（　）→ソーク・クラブ（　）→　入れ　→チョッピングエルボー（　）～バウンド誘発→スナイパーソバット（　）→

③ （壁際で）トルネードミドルキック（　）→壁やられ・強→ストッピング～ダブルハンマー（　）→

①本作からフライングヒールヒット後に　で拾えなくなったので注意。ストマックブローが安定するのでオススメ。
②チョッピングエルボー～バウンド誘発からは前ダッシュ～ガトリングコンビネーション（　）にも変更可能。
③一撃一撃が重そうなブライアンのド迫力壁コンボ。簡単なので壁コンボで困らないよう最初に覚えよう。

やっぱり気になる挑発の性能！

ブライアンの代名詞的存在となった挑発（　）。相手に当てると大幅に有利となるガード不能技で、一部の技はそのまま地上コンボとなる。本作の挑発ヒットからは　入れサザンクロスコンビネーション2発止め（　）やブラックアウトコンビネーション、初段のリーチが伸びたストマックコンビネーション（　）などが狙える。前作までの脅威となったジェットアッパー（　）は発生が遅くなり確定しなくなったので注意しよう。



ジェットアッパーが確定しなくなり、火力の低下は否めないが、それでもプレッシャーは十分だ。

重戦車、突撃!!

ジャック6

浮かせ技　の驚異的なリーチはそのままに、ハデな新技を多数追加装備してリニューアルしたジャック6。変わったのは名前だけじゃない！

Text:垂れ

コレだけは覚えておきたい 技

- 浮かせ技　（　）
- 崩し技　マシンガンナックル1発止め（　）
- けん制技　ストレート～エルボー（　）

リーチの長さを存分に生かせ！

浮かせ技の　やバイオレンスアッパー（立ち途中に　）の性能は変わってないので、辺り構わずブン回す、従来のジャックの戦法はそのまま有効だ。また、発生が早く使いやすい下段攻撃のマシンガンナックル1発止め（　）、優れたけん制攻撃のストレート～エルボー（　）も健在だ。

従来の戦法を中心に、新技は攻めのアクセントとして使っていこう。特に新技のニーウェッジ・フルアクセル（　）は、空中コンボや崩しに活躍しそうだ。



ニーウェッジ・フルアクセルは中↓中の連係。2発目の踏み付けは、ヒット時バウンドを誘発。



地上戦と空中コンボのどちらにも役に立つので、かなりの頻度で使うことになるだろう。

基本コンボ

① 　→立ち　×2→前ダッシュ→ニーウェッジ・フルアクセル（　）～バウンド誘発→ロケットアッパー（　）

② ロケットアッパー（　）→パトリオットナックル（　）→スレッジハンマー（　）～バウンド誘発→前ダッシュ→

③ （壁際の相手に）　→ニーウェッジ・フルアクセル（　）～バウンド誘発→ニーウェッジ・フルアクセル（　）

①は、　からの新しい定番コンボ。難しいのは、ダッシュから　で拾うところだろう。落ち着いて入力しよう。
②のロケットアッパー後は、一瞬待ってパトリオットナックルを出そう。最速で出してしまうと空振りしてしまうぞ。
③は投げ始動の壁コンボ。締めのニーウェッジ・フルアクセル部分は、コンボ（　）などでも代用可能だ。

もはや飛び道具!?

ピボットガン（　）とアンカーショベル（　）は、ホールド入力（ボタン押しっぱなし）にすることでリーチがかなり長くなる。相手の間合いの外から攻撃して、相手を驚かしてやろう。この二つは二択としても使っていけそうだ。

ロケットアッパー（　）やピボットガン・ブラスター（　）3発目もまた、ボタン押しっぱなしでリーチが伸びる。ちょっと相手まで手の長さが足りないかな、というときに使っていこう。



見よ！　このリーチを!!　初めて見る相手は、ビックリすること間違い無しだ。

鉄板6　ブライアン補足：本作ではスウェー&キックオフがダウン状態の相手にヒットしなくなっている。[illegible]
ジャック6補足：新技が割り振られたので、[illegible]

猛獣出没注意報!

クマ＆パンダ



ハデな闘い方だけでなく、けん制しつつ崩しを狙うていねいな闘い方も重要。かわいさと凶暴さを兼ね備えたクマ&パンダを目指せ!

Text:ミスター

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	熊鬼神拳(⇨➡◎)
崩し技	熊奈落払い(⇧◎)
けん制技	⇨入れ立ち◎

基本はていねいに闘うべし

クマ＆パンダは豪快な技が多いので、それらを振り回してハデな闘い方をすることもできるが、勝つためには細かい動きも重要となる。まずは、⇨入れ立ち◎やストレート～エルボー（◎◎）を使い、相手の動きをけん制することから覚えよう。

うまく相手の動きを抑え込めたら、熊不知火（⇧◎）や各種投げで相手の立ちガードを崩しつつ、浮かせ技である熊鬼神拳（⇨➡◎）や熊三宝龍1発止め（◁◎）などを決めていきたいところだ。

相手の懐に入ることができたら、発生が早く見切られにくい下段の熊奈落払い（⇧◎）も狙いたい。ヒット時は右記のコンボ②を狙えるぞ。

そのほか、中間距離では⇨➡◎で突っ込んでみたり、リーチの長い下段であるシェイプアップキック（⇨◎）などで奇襲を仕掛けるのも悪くない。

闘いに余裕が出てきたら、前転（しゃがみに中⇧◎）やハンティングスタイル（◎）から攻めるなど好きに動いて、かわいいクマ＆パンダをたん能しよう。



相手の懐に入ることができたら、新技の発生が早い下段攻撃、熊奈落払いを狙うといい。



間合いが近ければ、ダブルハンマー（立ち途中に◎◎）で拾ってバウンドを誘発できるぞ。

待望のホーミングアタック

大振りで発生は遅いものの、相手の両横移動にヒットさせられる中段のパンチ攻撃⇧◎。横移動ばかりの相手には、これで痛い目に遭わせよう。



横の動きを封じれば、クマのリーチを生かした展開に持ち込めるぞ。

基本コンボ

① 熊鬼神拳（⇨➡◎）→ビックベアアタック（◁◎）→⇦◎◎◎◎◎

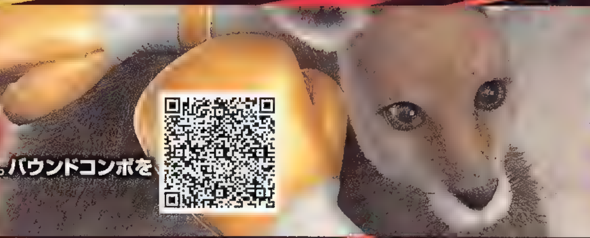
② 熊奈落払い（⇧◎）→熊三宝龍2発止め（◁◎◎）→熊鉄山靠（⇩◎）

③ （壁際で）熊三宝龍1発止め（◁◎）～壁やられ・強→ダブルハンマー（立ち途中に◎◎）～バウンド誘発→熊三宝龍（◁◎◎◎◎）

①は、後ろダッシュしてからタイミングを合わせてビックベアアタックを決めよう。
②は、すべて最速で出すだけで安定して決められる。
③は壁やられ・強を誘発した後、一瞬しゃがんでからダブルハンマーを出すのがコツだ。

その有袋類、危険につき……!!

ロジャーJr.



圧倒的な野生を武器に、ワイルドに闘うロジャーJr.。バウンドコンボを引っ提げて、人間どもを恐怖の渦にたたき込め!!

Text:山田

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	ライジングトゥーキック（◁◎）
崩し技	テイルカッター（⇧◎）
けん制技	ダイナミックスマッシュ（⇨⇨◎）

万能アニマル！

今までは近距離戦一辺倒だったロジャーJr.。しかし本作では全体的にリーチが伸び、離れた相手に対しても有効な選択肢を手に入れたぞ。カッティングエッジ（⇨⇨⇨◎）はその代表で、ガードさせれば安全に強烈な二択をかけることができる。これを横移動で避けようとする相手にはホーミングアタックである⇧◎でけん制だ！　遠距離から一気に得意のショートレンジに持ち込み、メイドインオーストラリアな二択をお見舞いしてやれ!!



しゃがみからの確定反撃に重宝するブーメランナックル（立ち途中◎◎）だ。ヒット時はダウンを奪える。



後転にはエアーズロック（⇨◎◎◎）からのコンボが、その他の選択肢にはテイルカッター（⇧◎）が確定！

戦慄のシッポ……！

ロジャーJr.を代表する攻撃、それがテイルカッター（⇧◎）だ。ワンコマンドで出せるこの技は、相手の横移動に対しても強く、バウンドコンボを絡めれば下段始動とは思えない減りをする。残念ながらガードされると全キャラに浮かされてしまうが、この技のヒット率が勝利に直結するほどのものだ。対になる中段は派生のあるエアーズロック2発止め（⇨◎◎）がオススメ！　どちらからも強烈な空中コンボに移行できるぞ!!



動物の特権ともいえる最終兵器、それがシッポ！　普段から野生を磨き、相手の立ち状態を読み切るんだ!!

基本コンボ

① ライジングトゥーキック（◁◎）orエアーズロック2発止め（⇨◎◎）→⇨◎～エアーズロック（⇨◎◎◎）～バウンド誘発→アニマルアッパーカット（⇨☆⇩◎◎）

② ライジングトゥーキック（◁◎）orテイルカッター（⇧◎）→やや遅らせてフィンキック（⇧◎）→エアーズロック（⇨◎◎◎）～バウンド誘発→アニマルアッパーカット（⇨☆⇩◎◎）

③ ダイナマイトスマッシュ（⇨⇨◎）～壁やられ・強→ブーメランナックル（立ち上がり途中◎◎）→アニマルキッククラッシュ（⇧◎◎◎◎◎◎◎◎）

ライジングトゥーキック（◁◎）、またはテイルカッター始動のコンボは、軸がずれているときは直接エアーズロック（⇨◎◎◎）で拾うと安定するぞ。エアーズロック2発止め（⇨◎◎）始動は軸ずれに弱いため、横移動で相手の技を避けたらライジングトゥーキックをたたき込め！　運び、壁コンボ共に優秀なロジャーJr.は、狭いステージの方が力を発揮できるハズだ。

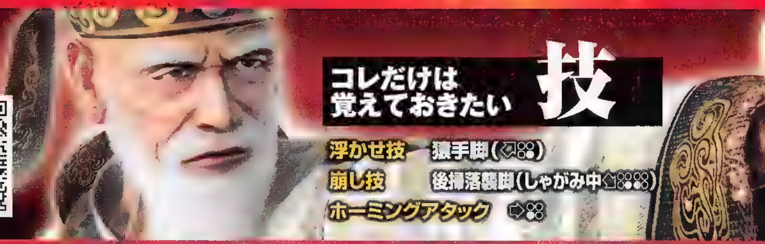
鉄板6 クマ＆パンダ補足：熊奈落払いヒット後は、間合いが遠いとダブルハンマーはおろか、熊三宝龍でも拾えないときがある。その場合は直接熊鬼神拳を入れるか、しゃがみ中に◎◎→熊鬼神拳を狙おう。
ロジャーJr.補足：運びコンボなどから遠い位置で壁に当てた場合、ステップを伸ばしてからの立ち上がり途中◎◎（⇨☆[illegible]◎◎◎）でスムーズにバウンドを誘発できる。本作屈指の壁キャラだ!

衰えを知らぬ御老体!

王椋雷（ワン・ジンレイ）

使いやすい中段攻撃が多数追加されたので、近距離戦はお手のモノ。空中コンボでは鶴子栽肩によるバウンドコンボが豪快!

Text:垂れ



コレだけは覚えておきたい 技

- 浮かせ技　猿手脚（⇦◎◎）
- 崩し技　後掃落襲脚（しゃがみ中⇧◎◎◎）
- ホーミングアタック　⇨◎◎

主力技がガラリと変化!?

追加された技の数が全キャラ中で1、2を争うほど多いワン。まずはその一つ一つの性能をシッカリ頭に入れておこう。⇧◎◎◎や立ち途中◎◎◎など、既存技が無くなって新技が割り振られているコマンドもかなり多いので注意が必要だ。前者は中、中の連係で2発目がバウンド誘発技になっているので主な用途は空中コンボだろう。後者は発生が早く連続ヒットするので、ダウンを奪えなくなった立ち途中◎の代わりに相手の下段攻撃に対する反撃に使っていくことになるだろう。

気になった点として、大纏崩捶（⇧◎◎◎）のモーションが変更され、浮いた相手が近くなったことがある。少し待てばその場から打突凶把（⇦◎◎◎）で拾えるようになったのはうれしい変更点だろう。

スカし確定で重宝した崩拳（⇩⇧⇨◎）やダウンを奪う主力下段攻撃の後掃落襲脚（しゃがみ中⇧◎◎◎）は健在なのでこの2本柱を軸に新技を織り交ぜて闘っていこう。



⇨◎◎は間合いの込もった突進攻撃。前ダッシュ部分で間合いを調節して出していこう。



ヒット時は新技の馬形推斬（⇧◎◎◎）で拾って空中コンボを決めよう。コンボ①参照。

新踏み付けを体得!?

横移動中◎で新たなる下段攻撃が追加。烈震踏（⇩◎◎）と同じく相手の足元を踏み付ける攻撃だが、こちらはリーチが長いので使いやすい。



横移動から新馬蹄槽（横移動中◎）との二択で使っていこう。

基本コンボ

① ⇨➡◎→馬形推斬2発止め（⇧◎◎◎）→馬形推斬（⇧◎◎◎◎◎）
② 猿手脚（⇦◎◎）→立ち◎→鶴子栽肩（◎◎）～バウンド誘発→双把（⇨◎◎）or崩拳（⇩⇧⇨◎）
③ （壁際）崩拳～壁やられ・強→鶴子栽肩（◎◎）～バウンド誘発→打突凶把（⇦◎◎◎◎◎）

①は各技の硬直さえ覚えてしまえば、最速でつなげるだけなので難易度は高くない。
②はバウンドを使ったコンボ。立ち◎の部分は連打してしまうと迅脚派生（◎◎◎）が暴発してしまうので注意しよう。
③は崩拳で壁やられ強になった相手に決まるコンボ。バウンド後は打突凶把が全段ヒットする。

ムエタイの神髄を見せてあげよう

ブルース・アーヴィン

崩れを誘発する技が豊富なブルース。四肢のバネをフルに使った強烈な攻撃をお見舞いしてあげよう。

Text:リュウケイ



コレだけは覚えておきたい 技

- 浮かせ技　ティー・ソーク・ラン（⇧◎◎）
- 崩し技　ダッキングロー・レフト（⇨☆⇩⇧◎◎）
- けん制技　トライデントロー（⇩◎◎）

新たな「構え」で攻め立てよう

ブルースは二択攻撃で攻め立てるより、ワン・ツー（◎◎◎）や⇧◎◎の派生など、多彩なコンビネーションで相手にプレッシャーをかけていくキャラだ。

本作ではこれらの連係に加え、強力な固有技を出せる「構え」を会得。ワン・ツー・ハイキック（◎◎◎◎◎）、トライデントミドル（⇧◎◎）、プロミネンスコンビネーション（⇨◎◎◎◎◎）などから移行できるので、これらの技をガードさせられたら、すかさず攻め立てよう！　ただし、自動的に構えに移行してしまうため、空中コンボに組み込むときは注意が必要だ。

構え中にまず使っていきたいのが、構え中◎。カウンターヒットで崩れを誘発する、素早い上段パンチをお見舞いするぞ！　これを嫌がってしゃがむ相手には、強烈な中段攻撃の構え中◎やバサートハンマースタンプ（構え中⇨◎◎）、立ちガードで固まる相手は下段の構え中◎と、相手のどんな行動にも対応できる。構えは何も技を出さないと自動的に解除されるので、すかさずボタンを押そう。



これが本作で会得したブルースの「構え」。足を上げ、攻撃の準備は整った。さあどうするか……。



これは構え中◎だ。スライサー（⇨➡◎）と似た性質を持ち、相手の横移動にも対応。

膝はムエタイの専売特許

ムエタイといえば膝！　新技の膝⇨◎◎は超強力。リーチが短いが、スキが小さくノーマルヒットで相手を崩れさせる！　起き攻めや壁際で使おう！



ニーランチャー（⇦⇨◎）に似ているが、発生が早め。相手のしゃがみを抑制しよう!

基本コンボ

① ティー・ソーク・ラン（⇧◎◎）→プロミネンスコンビネーション（⇨◎◎◎◎◎）→バサートハンマースタンプ（構え中に⇨◎◎）～バウンド誘発→ストレート・ロー・ハイキック（◎⇩◎◎◎）
② ⇩◎→ブルニードル（⇨◎◎）→トライデントミドル（⇧◎◎）→バサートハンマースタンプ（構え中に⇨◎◎）～バウンド誘発→前ダッシュ→トリプルニーコンボ（⇨◎◎◎◎）
③ （壁際で）スライサー（⇨⇨◎）～壁やられ・強→⇩◎～バウンド誘発→トライデントミドル（⇧◎◎）→バサートハンマースタンプ（構え中に⇨◎◎）

①は、その場で出すだけの簡単コンボ。プロミネンスコンビネーションは引き付けて出し、最後のストレート・ロー・ハイキックは1発目の◎を空振りさせよう。②は、バウンドを誘発した後に前ダッシュが必要。③は、ホーミングアタックであるスライサーからのコンボ。壁際で狙っていこう。

鉄板6
ワン補足：①の空中コンボは立ち◎→鶴子栽肩の部分を新技の⇦◎◎にも代用可能。また、難度は高くなるが、バウンド時に前ダッシュから馬形推斬や打突凶把が高ダメージなので練習してみよう。
ブルース補足：ダッキング（⇨☆⇩⇘）や⇦◎から派生が増えたが、前作でお世話になったガトリングコンビネーションやダブルフェイスブレイカーは残念ながら無くなってしまった。

フラミンゴで相手の攻撃をかわせ!

白頭山（ペク・トー・サン）

トリッキーな連係で相手をほんろうしつつ、安易な反撃はフラミンゴで避けてしまおう。

Text:ミスター



コレだけは覚えておきたい技

浮かせ技	フラミンゴジョーシェイカー（フラミンゴ中…）
崩し技	スネークブレード（…）
けん制技	アルバトロス（…）

基本は丁寧に、ときには大胆に

小技で相手の体力を削りつつ、フラミンゴで相手の反撃をかわして一気に試合を動かすのがペク師匠の基本戦法。削りに使いやすい下段攻撃を多く持つため、まず最初はチクチクとチャンスをうかがおう。スネークブレード2発止め（…）、サンドストーム（…）、ペクラッシュ（…）などでけん制しつつ、それを嫌がって相手が手を出してきたらこっちのもの。フラミンゴ（…）～フラミンゴムーブ（フラミンゴ中…）で相手の反撃を避けつつ、背後を取ってしまおう。

うまく相手の技を避けたなら、浮かせ技であるフラミンゴジョーシェイカー（フラミンゴ中…）やヒールランス（…）をしっかり決めたい。

左横移動からのボトルカット（…）でも相手の攻撃を避けやすく、ボトルカットが相手の側面にヒットした場合は再度のボトルカットかヒールランスが有効。相手が立ちガードし続ければ背後にボトルカットが、しゃがめばヒールランスが当たるぞ。



フラミンゴ（…）だけでも右側に若干軸がずれるので相手の攻撃を避けやすい。



うまく相手の攻撃を避けたらフラミンゴジョーシェイカーを決めよう。

3段蹴りの浮かせ技!

フラミンゴにならずとも、横移動でうまく相手の攻撃を避けた場合は、新技の横移動中…で相手を浮かせることができるぞ。



フラミンゴに移行しているとスカし確定が間に合わなくなる際に狙おう。

基本コンボ

① …→…→フラッシングハルバート～フラミンゴ（…）→ワンツーフラミンゴ（…）→…

② フラミンゴジョーシェイカー（フラミンゴ中…）→…→フラッシングハルバート～フラミンゴ（…）→立ち…→ジャベリン（立ち途中に…）

③ （壁際で）ヒールランス（…）～壁やられ・強→左踵落とし（…）→ジャベリン（立ち途中に…）

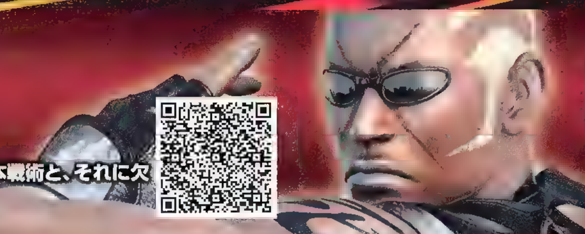
①は最後の空中投げまで最速でつなげればOK。フラミンゴ移行にさえ慣れれば簡単なコンボだ。
②は無限ステージでのオススメコンボ。壁まで運びたい場合は立ち…で刻んでいこう。
③のバウンド誘発後は、一瞬しゃがんでからジャベリンで追撃。入力タイミングを覚えよう。

忍者? いいえ、ニンジャです

レイヴン

前作から細かな上方修正が多いレイヴン。今月は基本戦術と、それに欠かせないステップの活用法をお届けするぞ!

Text:KEN



コレだけは覚えておきたい技

浮かせ技	ポイズンニードル（…）
崩し技	ブラッディバズソー（…）
暴れ技	PKコンボ（…）

二択の神髄

スプリントミラージュ（…）からの二択に定評のあるレイヴン。中段攻撃のスピニングミドル（立ち途中に… or …）と下段攻撃のブラッディバズソー（…）を使い分け、間合いを詰めつつ相手のガードを揺さぶるのが基本戦術となる。

この二択を嫌がって暴れる相手には、PKコンボ（…）を使ってカウンターヒットを取るか、暴れ技をスカして浮かせ技を狙うのが有効だ。



どんな技にも使いどころというものがある。ただやみくもに好きな技を振り回していては、任務遂行は難しいのだ。

ハーフステップを使いこなせ!

技表に無いこの「ハーフステップ（…）」というテクニックには、スプリントミラージュと違い「ステップ中は常にしゃがみ状態なので上段攻撃や上段投げをくらわない」、「立ち途中攻撃やしゃがみ状態からの技を出せる」といったメリットがある。

ここからのトルネードディザスター（…）は、反応のいい相手にも見切られにくい。また、…でのケズリやマインゴーシュ（…）でのけん制も有効で、…で出せる投げ技のカーズシュートは抜けられにくく使い勝手がいい。戦術に取り入れて、攻めのバリエーションを増やそう!



特殊ステップからの攻撃はレイヴンの生命線といえる。いつでも出せるように練習しよう。

基本コンボ

① ポイズンニードル（…）→フライングコープス（…）→立ち…→ゲートキーパー（…）～バウンド誘発→モータルエルボー（…）

② ブラッディーバズソー（…）→スカルクラッシュ（…）～バウンド誘発～しゃがみ振り向き（…）→マインゴーシュ（立ち途中に…）→…

③ （壁際で）…→スマッシュハンマー（…）～バウンド誘発→バーサーカーレイブ（…）

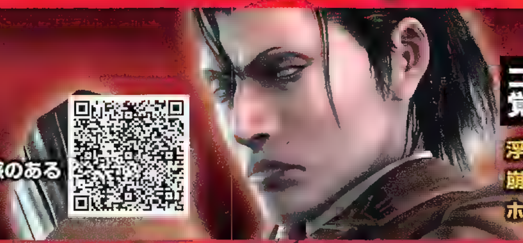
①は、モータルエルボーヒット時に…を入れっぱなしにすれば、相手の後ろ側に回り込めるぞ。
②マインゴーシュは振り向いたのをきちんと確認してから入力しよう。わりと猶予があるので慌てる必要は無いぞ。
③すべて連打で問題無く決まるお手軽コンボ。

鉄板6
ペク補足：フラミンゴ中からは基本的に投げは出せないが、特殊な入力方法でボールブレイカー（…）だけは出せる。…【…】とスライド入力すればOK。フラミンゴムーブから狙ってみよう。
レイヴン補足：リバースハーケン（背向け中に…）はノーマルヒットでダウンを奪えるようになった。フライングコープスで拾ってコンボを決めよう。発生は遅いがリーチがかなり長く使いやすい。

反撃の狼煙を上げる死神
ドラグノフ

破壊力の高い新技が多数追加され、地上戦、コンボともに壮快感のあるキャラに変ぼうを遂げたドラグノフ。もはや死角は無い!

Text:垂れ



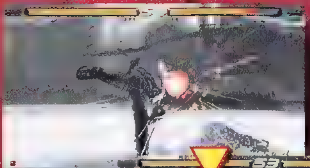
コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	サイドロックアッパー(⇧◉)
崩し技	クリッピングスイープ(⇧◉)
ホーミングアタック	⇨➡◉

気になる新技の性能は？

新技で主力視されているのがハンマーコック(⇩⇧➡◉)。ドラグノフは特殊ステップ(⇩⇧➡)の移動距離が長いので、技の発生の早さを利用して主に中～遠距離でのスカし確定で使っていこう。

ローアングルタックル(⇩◉orしゃがみ中⬇◉)が出かかりにパンチ、キックいずれかの追加入力でタックルをキャンセルしてスイッチ可能になった点も面白い。奇襲的な使い方ができるので展開の[illegible]い攻めを構築できそうだ。



ロシアンフックアサルト(⇨⇨⇨◉)はヒット時、相手は受け身の取れないダウン状態に。



前ダッシュ～モルグ(ダウン中の相手に◉)が追撃で決まるので覚えておこう。

既存技の変更点を押さえよう

既存技のモーションが一新され、性能が軒並み変更されたドラグノフだが、全体的に見ると強化された技が多いのはうれしい限りだ。

豪快な見た目になり、ホーミングアタックになったブーストキック(⇨➡◉)を筆頭に、1発目がダウン状態の相手にもヒットするようになったデタッチャブルキック(⇩◉◉)、追撃の決まるロシアンフック・アサルト(左写真参照)などいずれも使いやすくなっているので覚えておこう。



プロペラキック(◉◉)は2発目モーションが踵落としになり、バウンド誘発技になっているぞ。

基本コンボ

① サイドロックアッパー(⇧◉)→プロペラキック(◉◉)～バウンド誘発→前ダッシュ～ディスコネクター2発止め(◉◉)→⇩◉◉

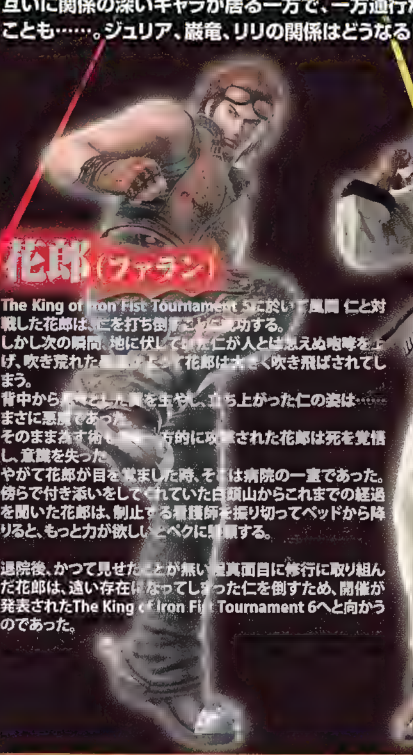
② ハンマーコック(⇩⇧➡◉)→ディスコネクター2発止め(◉◉)→ロシアンフックラッシュ(◉◉◉)～バウンド誘発→ブーストエルボー(⇩⇧➡◉)

③ (壁際の相手に)フロストチャージ(立ち途中◉)→ブリザードハンマー(⇨◉)～バウンド誘発→ディスコネクター(◉◉◉)

①は蹴り技主体の豪快なコンボ。ダメージが高いのでオススメだ。前ダッシュし過ぎると拾えなくなるので注意。
②は①とは逆にパンチ主体のコンボ。ロシアンフックラッシュでバウンドさせてブーストエルボーをたたき込め!
③は基本となる壁コンボ。バウンド後のディスコネクター部分は落ち着いて入力しよう。

STORIES

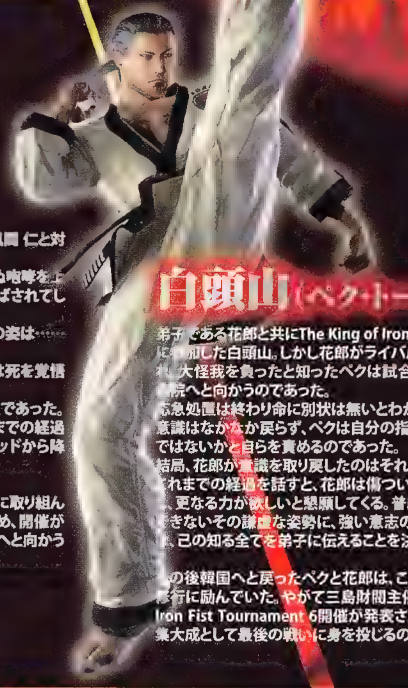
互いに関係の深いキャラが居る一方で、一方通行が激しく交差していることも……。ジュリア、巌竜、リリの関係はどうなる!?



花郎(ファラン)

The King of Iron Fist Tournament 5に於いて風間 仁と対戦した花郎は、仁を打ち倒すことに成功する。
しかし次の瞬間、地に伏していた仁が人とは思えぬ咆哮を上げ、吹き荒れた[illegible]によって花郎は大きく吹き飛ばされてしまう。
背中から[illegible]とした翼を生やし、立ち上がった仁の姿は……まさに悪魔であった。
そのまま為す術も[illegible]方的に攻撃された花郎は死を覚悟し、意識を失った。
やがて花郎が目を覚ました時、そこは病院の一室であった。傍らで付き添いをしてくれていた白頭山からこれまでの経過を聞いた花郎は、制止する看護師を振り切ってベッドから降りると、もっと力が欲しいとペクに懇願する。

退院後、かつて見せたことが無い程真面目に修行に取り組んだ花郎は、遠い存在になってしまった仁を倒すため、開催が発表されたThe King of Iron Fist Tournament 6へと向かうのであった。



白頭山(ペク・トー・サン)

弟子である花郎と共にThe King of Iron Fist Tournamentに参加した白頭山。しかし花郎がライバルである風間 仁に敗れ、大怪我を負ったと知ったペクは試合を途中棄権し、急ぎ病院へと向かうのであった。
応急処置は終わり命に別状は無いとわかったものの、花郎の意識はなかなか戻らず、ペクは自分の指導に不備があったのではないかと自らを責めるのであった。
結局、花郎が意識を取り戻したのはそれから3日後であった。これまでの経過を話すと、花郎は傷ついた体を無理やり起こし、更なる力が欲しいと懇願してくる。普段の態度からは想像できないその謙虚な姿勢に、強い意志の力を感じ取ったペクは、己の知る全てを弟子に伝えることを決意するのであった。

その後韓国へと戻ったペクと花郎は、これまでにない厳しい修行に励んでいた。やがて三島財閥主催によるThe King of Iron Fist Tournament 6開催が発表されると、ペクは自らの集大成として最後の戦いに身を投じるのであった。



ジュリア・チャン

奪われたデータを取り戻し、森林再生の研究を完成させたジュリア・チャンは、森林再生計画の実施に協力してくれるという人物に会うため、故郷のアリゾナに向かっていた。
現地で彼女を待っていたのは、アリゾナの大地主であり精霊の声を聞くことができるという老婆であった。
老婆の申し出により、森林再生計画は実行に移されることとなったが、別れ際、ジュリアは老婆から不吉な予言を伝えられる。
それは『風間 仁と三島 一八を戦わせてはいけない。もし二人が戦うようなことがあれば、地獄から悪魔が蘇るだろう』というものであった。

老婆の話に半信半疑のジュリアであったが、帰りの機内で三島財閥主催によるThe King of Iron Fist Tournament 6が開催されることを知る。予言が一気に現実味を帯びてきたことを受け、ジュリアは自ら大会に参加することを決意するのであった。



巌竜

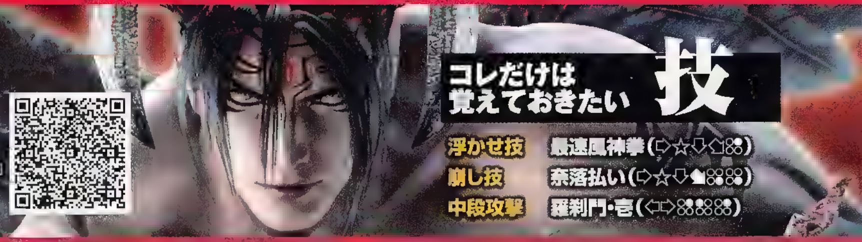
The King of Iron Fist Tournament 5[illegible]道に迷ってしまった巌竜は、偶然入り込んだ[illegible]の研究所で、森林再生プログラムの研究データが[illegible]ディスクを手に入れる。
これさえあればとジュリアにプロポーズするものの、ジュリアはディスクだけを受け取り去って[illegible]。

その後ハワイに[illegible]った巌竜は、ちゃんこパラダイスという料理屋を始めるが、経営が波に乗[illegible]んでいた。
そんな折、再びThe King of Iron Fist Tournamentが開催されることを知った巌竜は、ちゃんこパラダイス宣伝のため、大会に参加することを決めるのであった。

鉄板6
ドラグノフ補足:空中コンボの締めの定番だったセパレーター2発止め(⇩◉◉)→セパレーター(⇩◉◉◉)は決まらなくなっているので注意。手クセで出してしまわないようにしよう。
ストーリー補足:家庭用版のエンディングで大会後の後日談が語られる本シリーズ。「DR」では、巌竜を見たリリの「お父様……」という好意を寄せていそうな発言が論争を呼んだ。どす[illegible]

圧倒的火力に衰え無し!

デビル仁（デビルジン）



上・中・下段、それぞれに強力な技がそろっているデビルジン。⇨☆⇩⇦関連のコマンドを極めれば、高い基本性能を引き出せるぞ!

Text:タケヤマ

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	最速風神拳（⇨☆⇩⇦●）
崩し技	奈落払い（⇨☆⇩●●●）
中段攻撃	羅刹門・壱（⇦⇨●●●）

基本こそ最強也

デビルジンの基本戦術の柱となるのは、上段攻撃の浮かせ技である最速風神拳（⇨☆⇩⇦●）。この技は、発生が早く、ガードされても反撃を受けない非常に強力な浮かせ技。中間距離でのけん制技として優秀なほか、接近戦でも使っていける。

最速風神拳による浮かせのプレッシャーを相手に与えたら、羅刹門・壱の2発止め（⇦⇨●●）と、奈落払い（⇨☆⇩●●●）による二択を仕掛けていこう。

羅刹門・壱の2発止めは、横移動に対して強く、ガードされても反撃を受けない中段攻撃。接近戦でこちら側が有利な状況から出せば、相手のほとんどの攻撃をつぶすことができる。

奈落払いは、ヒット後にコンボを決められる強力な下段攻撃。ガードされると手痛い反撃を受けるが、ヒット時の見返りは魅力的だ。

新技の⇦●●は、連続ヒットする二段攻撃。発生は、閃光烈拳（●●●）よりも若干遅い程度なので、確定反撃を決める場面で使っていけるぞ。



⇦●の1発目は発生が早い。確定反撃を決める際に重宝するだろう。

2発目は中段攻撃で⇦でキャンセルするので、間違って入力しないよう気を付けよう。

奈落払いのモーションが変更!

奈落払い（⇨☆⇩●●●）は2発目のモーションが変更され、バウンド誘発技になっている。2発出し切るだけで、簡単にコンボを決められるぞ！



相手をたたき付けてバウンドを誘発。空中コンボにも組み込める。

基本コンボ

① 最速風神拳（⇨☆⇩⇦●）→馬頭螺旋（⇨⇨●●）→鬼八門（⇦●●）～バウンド誘発→馬頭螺旋2発目～前ダッシュ（⇨⇨●●⇨➡）→踵切り（⇦●●）

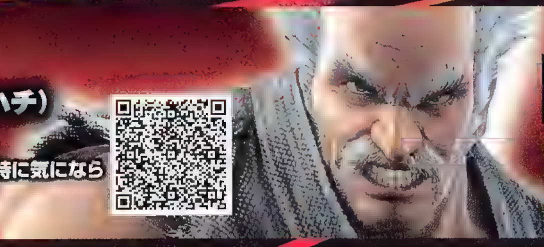
② 奈落払い（⇨☆⇩●●●）～バウンド誘発→白鷺遊舞2発止め（●）→胴割り～膝崩（⇨●●）

③ （壁際で）胴抜き（⇨➡●）～壁やられ・強→鬼八門（⇦●●）～羅刹門・壱（⇦⇨●●●）

①のコンボの、バウンド誘発後の馬頭螺旋（⇨⇨●●）は、2回目の⇨を長めに入れて前ダッシュを挿はす。
②のコンボは、バウンド誘発後の白鷺遊舞（●）を、長めの前ダッシュから出すのがポイント。
③のコンボは、壁際で胴抜きを当てた後のコンボ。すべてその場から最速でつなげるだけでOKだ。

無双死すともヘイヘチ死せず!!

三島 平八（ミシマヘイハチ）



ついに浮かなくなった⇦●●。しかし風神拳を駆使すれば特に気にならないだろう。厚みを増した中段でゴリ押しせよ!

Text:山田

コレだけは覚えておきたい 技

浮かせ技	最速風神拳（⇨☆⇩⇦●）
崩し技	奈落払い（⇨☆⇩●●）
けん制技	瓦割り（⇩●）

横移動？ 出直して来い！

相変わらず対戦相手を崩す手段に乏しいヘイハチ。だが一方、豊富な中段攻撃もまた健在である。今回はさらにホーミングアタックという武器を手に入れた。ヘイハチのそれはリーチ、コマンド、ヒット時の状況共に優れている。壁際で右踵落とし（⇨●）の後に連係させれば、相手の横移動、しゃがみに対して壁やられ・強を誘発できるぞ。地獄の壁攻めは健在だ!!



ヘイハチのホーミングアタック、⇦●。この技でプレッシャーをかけ、本命の鬼神拳（⇨➡●）を安心して出せるようにしよう。

老いてなおゴリ押し!!

前作ではヘイハチの縦押しに欠かせなかった、羅生門の削除は手痛い変更だ。しかし今回それに代わる強力な中段を二つ手に入れた。一つ目は⇨●だ。大きく膝を伸ばすモーションのこの技は、横移動にはあまり強くないが、ノーマルヒットでダウンを、カウンターヒットで崩れを誘発する。ノーマルヒットでダウンが奪える、という点では羅生門に勝っている。もう一つは前述のホーミングアタック、⇦●。これらに加え、裏旋空刃脚（⇦●●●）、鬼神拳（⇨➡●）を使い分ければ、多大なプレッシャーを与えられるハズ。永久に続くかのような攻めを構築せよ！



⇨●は非常に使いやすい中段攻撃。ガードされても若干の不利なので、強気に攻めていける。

基本コンボ

① 最速風神拳（⇨☆⇩⇦●）or 鬼神拳（⇨➡●）→最速風神拳（⇨☆⇩⇦●）→天魔降伏（⇦⇨●●）～バウンド誘発→前ダッシュ～奈落払い2発目～雷神拳（⇨⇨☆⇩●●●●）

② 観音砕き（立ち上がり途中に●）カウンターヒットor⇨●カウンターヒット→天魔降伏（⇦⇨●●）～バウンド誘発→奈落払い3発目～雷神拳（⇨☆⇩●●●●●）

③ 万漢螺旋掌（横移動中に●●）～壁やられ・強→天魔降伏（⇦⇨●●）～バウンド誘発→奈落払い1発目～踵落とし（⇨☆⇩●●☆●●）

①は、空中コンボの初弾の最速風神拳（⇨☆⇩⇦●）を前ダッシュから出す必要がある。②は、⇨●カウンターヒット後は若干左横移動してから天魔降伏を出すことで、奈落払い3発目～雷神拳がヒットするようになる。そのほか、剛掌波（●）のノーマルヒットからも奈落払い（⇨☆⇩●●）が決まるぞ。その分発生が遅くなり、確定反撃をくらうようになった。

鉄板6 デビルジン補足：武門双脚（●●●）の3発目はバウンド誘発技。紫電二段蹴り（⇩●）は、わずかに発生が遅くなった。鬼蹴懐（⇨●）は、カウンターヒット時のやられが変更されている。
ヘイハチ補足：今作は空中コンボでたたき付けられて行動可能になるまでの時間が短いため、前作で猛威をふるった瓦割り（⇩●）、右踵落とし（⇨●）からの確定が無くなっている。

鉄拳新聞

二〇〇七年十一月三十日 発行

風林火山改め 鉄拳 戦国乱世（仮称） 開始は年末年始ごろか

キャンペーン近し！ チームレベルを上げよう！

稼働から1カ月ほど遅れて登場する予定の「鉄拳　戦国乱世（仮称）」。これはTEKKEN-NETを介してチーム同士が闘う新要素。メンバー全員で「チーム」のレベルを上げたり、エンブレムを購入したりと、団結することが大切になりそう。新しい仲間とも交流を深めるイイきっかけになっていきそうだ。

チームのレベルを上げるためには、特定の条件を満たす必要があり、その条件はレベルが上がっていくごとに変化していく仕組みだ。（例：LV.2への昇格条件はチーム員3人以上でプレイヤーポイントが500以上、など）。こうしてチームレベルを上げていくと、チームメンバーにはいろいろな特典が与えられるようになっていく。その中でも最初の大きな目玉が、鉄拳　戦国乱世（仮称）参加権の獲得だろう。現段階では、LV.5から自動的にエントリーされるとのこと。

12月初めにはチームレベルを上げるキャンペーンが予定されているようなので、同じゲーセンの知り合いや同級生、同僚、ご両親と組んで、ガツッとレベルを上げてみよう。

ゲーセンの常連のみで組まれたチームや、2D格闘メインのチームなど、チームは多種多様に存在しており、その懐は深い。ガチで「鉄拳　戦国乱世（仮称）」に特化したチームがあってもいいし、ゲーム本編のついでにちょっとやってみるだけでもいいだろう。まずはチームというものを楽しんでほしい。

前作では気分やノリ、ネタなどでいろんなチームを行き来するプレイヤーが多かったが、今回は浮気無しがデフォルトか⁉



大会などでも、やっぱりチーム戦は盛り上がる！　忘れてはいけない大切なこと。「One for all, All for one.」

鉄拳攻略チームNOW



ボブさん推薦 カスタマイズ用バーガー

ハメコ。とうとう覚醒か

最近ハメコ。が平面女性への愛に目覚めた様子。自宅には大量の「そっち系」ブックやフィギュアが溢れるようになったとか。「かわいいは正義」とは本人の弁だが……。母が泣いてるぞ‼

垂れ逃亡寸前

今月号で大量ページの執筆を終えた垂れは、疲れ果ててまるで何かの抜け殻のよう。具体的には砂漠に3時間ほど放置されたラバに激似。生きろ。

ミスター、投げ抜け放棄

ミスターの鉄拳の老人化が深刻だ。私生活での幸せぶりとは裏腹に鉄拳では投げに反応すらできず、抜けボタンも押そうとしないありさま。でもファラン神。

ジャイアントスインゴ

募集

一緒に生ローキックを打ってくれるガンリュウ似の女性を探しています。ペンフレンドから始めましょう。当方ひいき目に見てもメタボ。念力かTEKKEN-NETの自己ピーアールコメントにてご連絡を。

千葉県　タケヤマ

新ライブモニタでしょでしょ

新ライブモニターでは、各地のトッププレイヤーによる対戦動画はもちろん、その他にいろいろな要素が盛りだくさんなようだ。見たくないランキングを飛ばして、他のランキングや対戦リプレイを見られたりと、ユーザーのニーズに応えた仕様。操作方法は非接触型とのことなので、画面に手をかざすだけの簡単操作だ。

また、今まで高段位の試合限定だった対戦動画の配信だが、低段位からもアツい試合をピックアップして配信してくれるらしいぞ。



触る必要無しの非接触型

垂れのラヴTTB

どうもどうも、闘劇魂に掲載したTTB（テッケン・チーム・バトル）のコラムがそこそこの反響でめでたく連載が決定……したのかな？　今回はサクッとTTBのウラ話でも。先日、気になるTTB3の開発状況を伺うべく、東京品川のバンナム本社まで突撃取材を敢行。その結果をば。

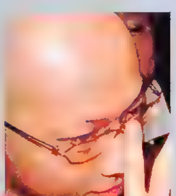
◆TTB2はいつまで？

TTB2は1月末までを考えているらしい。ということはTTB3は2月から？　と話は進んだのだが、みんなの要望にこたえるべく、今は調整に忙しいようでまだ詳しい日程はどうなるか分からない、とのこと。

◆キャラクターの能力

TTB3ではキャラの能力値上昇が「ポイント割り振り」に加え、そのキャラごとに設定された上昇能力値（固定）が追加される、とのこと。ジャックだったら攻撃力が上がりやすい、といったところだろうか。一部パラメーターの特化型にはうれしくも悩める調整となりそうだ。

……うん、TTB3にはかなり開発も力を入れて頑張ってるみたいだね。みんな期待して待っていよう！

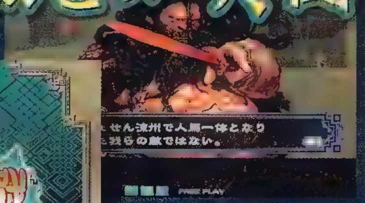


垂れ
日本初のTTBコラムニストとして主に三軒茶屋で名を馳せる。坊主。

開戦はすぐそこ！変更点を知り、闘いに備えろ！









三国志大戦３
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：12月中旬
■使用基板：LINDBERGH

ムック発売決定!!

『三国志大戦3』の稼働にあわせて、ムックの制作が決定!! 本とDVDでこれから始める人に三国志大戦のすべてをレクチャー。さらに、エクストラカードも封入。新規のプレイヤー、既存のプレイヤーも見逃せない内容が満載！

■発売日：2007年12月27日（予定）
■予価：1200円（税込）
■特典：DVD、EXカード封入

ロケーションテストも完了し、『三国志大戦3』本稼動までいよいよ秒読状態に。今月も新着情報を余すことなくお伝えするぞ。開戦のときに向けて備えよう!!

前号までのおさらい 引き継ぎ条件

詳しい条件は右の表を参考にしてほしい。前号ではまだ不明だった最上位の称号獲得条件が明らかに。それも前人未到（原稿執筆時点）の徳50！『三国志大戦3』稼動までにこの偉業を達成する君主は現れるのか!? 引継ぎ完了後は階級に応じてスタート地点が異なる仕様に。州は10品、覇者は9品、覇王は8品、征覇王は7品、皇帝以上は6品からのスタートとなっているぞ。

	獲得できる称号（※1）		開始時の位
A	徳50以上	??	6品から
A	徳30以上	大英傑	6品から
A	徳20以上	英傑	7品
A	徳10以上	勇将	8品
A	徳9以下かつ、シリーズ通算600戦以上	良将	覇者9品から 州10品から
B	群雄伝イベント達成率100%	史家	
B	群雄伝イベント達成率70%以上	書記官	
資産の引き継ぎ			
兵法レベル・外伝	軍師カードのレベルに還元		
兵士カラー	Ver.2で獲得したものは使用可能（※2）		
特殊称号	大会で取得した称号は使用可能		
戦器・お金・武功	兵糧に変換される		

※1 AorBのカテゴリから、条件を満たしているものを一つずつ獲得。
※2 使用できないものもあります。

引き継ぎの注意点

『三国志大戦1』からの引継ぎ称号である「大英雄」・「英雄」・「名将」・「宿将」を所持しており、徳9以下かつ大戦シリーズの総プレイ数が600戦未満の場合、すべて「良将」となるので、その点は注意しよう。

また、兵法のレベル＆外伝は、それぞれの兵法に対応した軍師カードすべてに自動的に引き継がれるので安心してほしい。

各勢力の特徴に迫る！

続々と新カード情報が到着！ 各勢力を代表する武将を筆頭に紹介していくぞ。

魏

新たなタイプの計略、隠密系計略がひときわ目立つ魏軍。今作ではテクニカルな戦術も展開できそうだ。



復活が削除されたがその分コスト2.5に。覇者を統べるに相応しい超絶スペックを誇るぞ！



隠密戦法は長時間武力が上がり、隠密状態（姿が消える）になる。隠密を利用したさまざまな戦術が…



[illegible]兵が追加され、純粋な強化となった特攻戦法の威力は相変わらず。一発逆転も狙えるぞ。

コスト2で武力9は魅力だが、勇猛削除と知力低下。組み込むデッキにも変化はあるか。





コスト2になった鄧艾は新計略を引っ提げて参戦。隠密＋神速状態で戦場を駆る!?

蜀

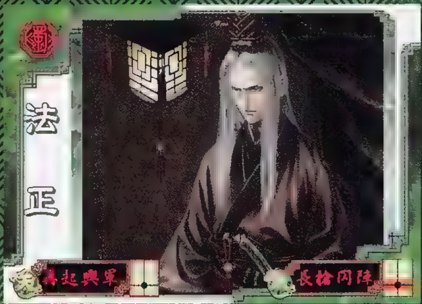
今回も王道ともいえる闘い方ができそうな蜀軍。初級者から上級者まで扱いやすい勢力だろう。



コスト2.5となった桃園の誓い。武力上昇よりも知力低下が気になるところ。陣略や立ち回りでダメージ計略にどれだけ対策できるかが鍵か。



前作では貴重な防柵持ちである王平は知力1上昇に加えて復活の特技が追加され、超優秀なスペックに。計略も使いやすい大車輪戦法のまま。ついに日の目を浴びる時が来るか!?



長槍闘陣はその名が示す通り、武力上昇＆槍兵は長槍状態となる陣略。敵に騎兵が多い場合には試合を通して頼れるぞ。



スターターパックに入っている劉封は、これといって目立つ点は無いものの、コスト1.5の騎兵の中では一番なスペック。持つ強化戦法はここぞという時に使おう。

群

今回、2枚のみの紹介となってしまうが心配するなかれ。三国同様群雄の武将も多く存在するぞ。



呂布といえば[illegible]。今作の天下無双は効果時間こそ短縮されているが、知力の上昇も加わって効果が大幅強化されている。



陳宮は知力を上昇させる陣略を所持。敵から受ける計略への耐性アップや、計略の効果時間を延ばすのに最適だ。

呉

今回紹介できるカード以外にも呉特有となる計略を持つ武将が存在。孫呉は戦術の幅が広くなりそうだ。



知力の上昇と防柵の追加はうれしいところ。今までよりも安定した活躍ができそうだ。



特技は無いものの、スペックは優秀。弱体弓戦法は士気も軽く、使いやすい。



平均的なスペックの董襲。知力の割に長めな防護戦法は頼りになるぞ。

Pick Up スターターパックの内容は？

スターターパックは下記の通り。軍師カード1枚と6.5コスト分の武将カード3枚で構成されており、前回のようなHEカードは封入されておらず、基本的に単体強化を持つ武将3枚かつ2勢力で構成されている。まずはスターターと同じ勢力で、全体強化を持った武将を入手したいところだ。使用できるものであれば、『三国志大戦2』のカードでも代用が利くので、カードを手に入れるまではそれで補うのがいいだろう。

魏	【UC】夏侯淵	【UC】関羽
	【C】曹洪	【軍師】陳羣
呉	【UC】太史慈	【UC】夏侯淵
	【C】董襲	【軍師】魯粛
蜀	【UC】関羽	【UC】太史慈
	【C】劉封	【軍師】糜竺

fan114の目

まだこれだけじゃどうなるのか読めない、というのが本音ですが、今作でも勢力ごとの特徴がはっきりしそう。現時点で判明している新計略は魏の隠密系計略のみですが、ロケテスト版では呉軍にも面白そうな計略があって、どちらもテクニカルに扱えそうでした。蜀は今まで通り、号令を軸に安心して使えるといった印象。群雄はまだ謎めいていますが、やはりクセのある計略の存在が予感されますね。どんな形の群雄割拠になるのか楽しみです』

軍師カードの詳細に迫る！

謎の多かった軍師カードだが、今号でついに完全解剖！『三国志大戦3』の目玉ともいえる軍師カードだけに、完全な新システムとなっているので、今までの概念を捨て、新たな知識を取り入れよう。

軍師カードは兵法に代わる兵略と陣略の二つの奥義を所持。その種類は軍師カードによって異なり、今回紹介している軍師【C】法正の「長槍閃陣」など実にさまざま。軍師は武将カードと同時に登録するものだが、コストは設定されていない。ただし、勢力に関しては武将カードと同様、一つの勢力としてカウントされるようになっている。また、軍師カードの途中変更はできないので、3戦すべて初めに登録した軍師で闘っていくことになるぞ。

試合が始まると、兵略と陣略のどちらかを選択。試合中に1度だけ使用でき、その威力は奥義ゲージの量に依存。奥義ゲージ以外にも、兵糧を使って軍師を成長させることで奥義の効果を上昇させることもできるぞ。

新カテゴリー

軍師カードのおさらい

軍師カードは、陣略と兵略の二つの特技を持つ。『三国志大戦2』の兵法がカードになり、あらかじめ登録する形になったものだ。

兵略

軍師カード左下に表記されているのが兵略。兵略はこれまでの「再起の法」や「増援の法」のようなもので、フィールド全体に一瞬で効果を及ぼすものだ。たとえば、「再起興軍」などは再起の法とほぼ同一の効果を持っている。

陣略

陣略は設置型の兵法だ。戦闘開始前に軍師カードをフィールドに置くことで任意にその効果範囲を設置することができる。奥義を発動することで一定時間その効果範囲内に限り、指定の効果を得ることができる。下では、新たに分かった陣略を紹介していこう。



「長槍閃陣」：味方の武力を上げ、槍兵を長槍状態にする。敵城前に設置し、攻城部隊を援護するのも面白い？



「知略昇陣」：範囲に入っている武将の知力が上がる。上昇数値が高い代わりに、範囲は小さくなっている。

軍師の成長

軍師カードは戦闘前に訓練で成長させることができる。訓練は全部で「訓練」、「特訓」、「模擬戦」の3種類。訓練の内容および効果は下の表を参考にしてほしい。「模擬戦」では高コスト武将選択時に高い効果を得られるので、早く軍師を成長させたければ、高コスト以外の武将は『三国志大戦2』のカードで代用するなど工夫しよう。

訓練の内容と効果

	コスト	安定度	最大効果
訓練	低	高い	やや低い
特訓	中	スキル（プレイヤー次第）	高
模擬戦	高	低い	非常に高い



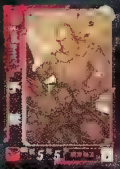
タイミング押しが苦手な人は「訓練」や「模擬戦」で確実にレベルアップさせるのがおススメだ。



「模擬戦」ではデッキの中からランダムで2部隊が選択される。高コスト武将の方が比較的効果が高い。

新たな要素・属性

戦器が無くなった『三国志大戦3』では、新要素として属性が登場。カードごとに「天」・「地」・「人」のいずれかの属性が設定されており、それらの属性をそろえることで試合を有利に運ぶことができるようになっているぞ。



天・地・人

軍師の兵略および陣略に設定されている属性と同様の属性を持つ武将がデッキに居る場合、初期の奥義ゲージが同属性の枚数分増加するようになっている。魅力のようなものだと思ってもらえればいいだろう。

属性ボーナスの差

天一枚



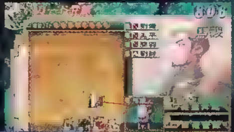
天三枚

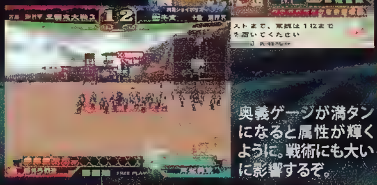


奥義ゲージで兵略・陣略の効果が変化

奥義ゲージの量は兵や陣略の効果に関係しており、ゲージが満タンに近いほどその威力は増す。できる限り満タンの状態で使いたい。

属性をそろえるて奥義ゲージの初期値を増加させれば、早い段階で高威力になる。





奥義ゲージが満タンになると属性が輝くように。戦術にも大いに影響するぞ。

弓兵の新アクション

前号でお伝えした弓兵の新アクションが明らかに！　その名も「走射（そうしゃ）」。下記の囲みにもあるように、一定時間停止した後に移動すると、「パシュッ！」という効果音とともに、特有のアクションを取り、少しの間、移動しつつ攻撃が可能になる。攻撃力などが上がるものではないが、その汎用性の高さから、あらゆる場面で重宝するぞ。

走射（そうしゃ）の特徴

- 一定時間止まった後に移動することで出せる
- 少しの間だけ、移動しながら攻撃が可能
- 攻撃力などは上がらない



サーチを変えたい場合も、弓を撃ちながら変更できる。狙わなくとも自動的に走射状態になることも多いので難度も低く、リスクも0なので使い勝手がいい。

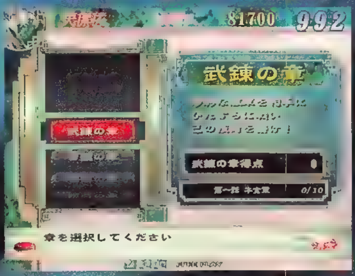


今までギリギリ倒しきれなった敵も、走射を使えば追いかけつつ弓を撃てるので、逃がさず撤退に追い込むことができる。

英傑伝で三国志の物語に触れよう

『三国志大戦2』の「群雄伝」に代わる「英傑伝」。三国を代表する英傑たちの生き様が描かれるぞ！戦闘中には突然ミッションが発生するなど、プレイヤーのスキルアップもできる仕組みだ。

三国志はその名の通り、魏・蜀・呉の三国をメインとした群雄割拠の時代の物語。英傑伝ではそんな魅力的な物語を三国志大戦のカードを使って実践を交えつつたんのうできるようになっているぞ。また、物語だけでなく、英傑伝では戦闘指令なるイベントが発生する仕組みとなっており、「時間以内に〜を倒せ！」など、種類はさまざま。その難易度も簡単なものから難しいものまで用意されているので、スキルを磨きたい人にも最適なモードだ。



武錬の章や曹魏の章など、いくつかの項目から選択できる。今回もバージョンアップで増えていきそうだ。

武錬の章

物語を追う勢力別の英傑伝に対し、こちらは自身のスキルアップに直結するものになっている。ミッションを素早くクリアし、高い戦闘評価を目指そう!!



全国ハイスコアランキングもある!?

英傑伝では戦闘評価のハイスコアランキングもあるぞ。武錬の章の成績が全国ランカーへの鍵となる

英傑たちの物語 ミッションクリアでスキルアップ

魏の曹操・蜀の劉備・呉の孫堅と、各国を代表する英傑たち。英傑伝ではそんな彼らの生き様を追いかけつつ、ゲームのスキルをアップさせることができる。対戦前にストーリーが展開され、戦闘中に武将のカットインが入ると、「敵を○部隊撃破しろ！」などの緊急指令が発生。ミッション終了のたびにプレイが採点され、対戦終了時には、その回のプレイに対して評価が表示。一つの章をクリアすると、次の章へ進むことができ、ミッションの難易度や敵のデッキも徐々にレベルがあがってくる。今直色あせずに語り継がれる戦史を三国志大戦の世界で体験しながら、スキルアップを目指そう。

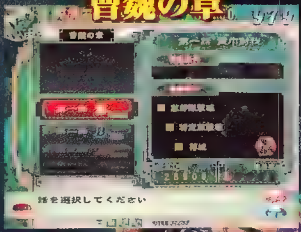


戦闘中には「戦闘指令」が突如発生。物語を楽しむだけでなく、迅速にミッションをこなし、スキルアップにつなげよう。

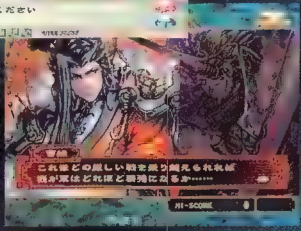


ミッションをクリアしていくと、戦闘後に熟練度の表示が出現。数値としてスキルアップを実感できるようになっている。

曹魏の章

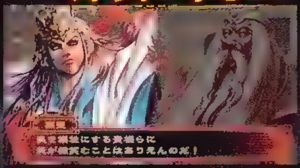


曹操をメインに魏の物語がつづられていく曹魏の章。「乱世の奸雄」が自らの野望と天命をもって天下統一を目指す。

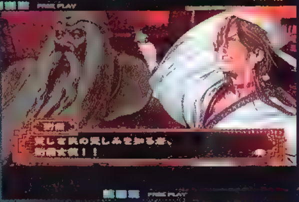


旗上げをしてまだ間もない若りしころの曹操と夏侯惇の会話シーン。物語を追って三国志の世界に酔いしれよう。

もちろん、蜀・呉の章も!!



こちらは江東の虎と称された孫堅と張角の対峙シーン。親子三代に渡って続く孫呉の物語も当然用意されているぞ。



三国志の主人公として愛される劉備。桃園の誓いを結んだ義兄弟、関羽と張飛を従えて黄巾党討伐に乗り出す！

Pick Up 初心者は英傑伝でスキルUP!

『三国志大戦3』からこのゲームをはじめるという初心者の方には、全国対戦モードを選ぶ前に英傑伝でのスキルアップがおススメ。相手はCPUなので必要以上のプレッシャーを受けることはなく、戦闘中に出される戦闘指令をじっくりこなしていくことで自然とレベルアップが図れるぞ。戦闘指令は難度の低いものから徐々にこなしていけばいいので、まずはランクうんぬんよりも確実にミッションのクリアを目指そう。

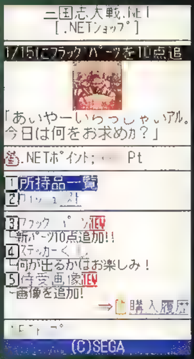
魏・呉・蜀・武錬をある程度こなせば基本技術は身に着くはず。基本を覚えたら全国対戦に出陣し、全国のライバルたちとの熱い対戦を楽しみ、このゲームのすべてを遊び尽くそう！



ミッションは突如発生するので、味方は撤退させないようにしよう。

Pick Up 三国志大戦.NETもリニューアル!

メジャーバージョンアップに伴いこちらもリニューアル！ 今までの各種コンテンツや再発行機能はもちろん、商人からさまざまなものを購入できるように！





チームフラッグの設定が可能に。ショップでさまざまなフラッグパーツを購入しよう。パーツはチームメンバーと共有できるぞ。

旧武将カードの能力変更

旧武将の能力が大幅に変更。表を見てもらえれば分かるように、今回は武力・知力・特技・計略だけでなく、武将コストの変更も非常に多い。変更点を確認し、デッキを変更するべし！

能力変更武将

カードNo	武将名	勢力	コスト	武力	知力	兵種	計略名	計略コスト	特技
魏004	郭嘉	魏	1.5	4	9	騎兵	刹那の神速	3	伏兵
魏006	楽進	魏	1	4	3	騎兵	強化戦法	4	
魏008	夏侯淵	魏	2.5	9	5	騎兵	神速戦法	4	勇猛
魏009	夏侯惇	魏	2	7	7	騎兵	雲散の眼光	3	勇猛、魅力
魏017	荀彧	魏	1	1	9	弓兵	玄妙なる反計	4	
魏018	荀攸	魏	1.5	3	8	弓兵	大水計	7	防柵、募兵
魏019	徐晃	魏	2	8	5	騎兵	神速戦法	4	復活、連計を削除
魏020	甄皇后	魏	1	2	6	騎兵	無勢の舞い	5	防柵、魅力
魏024	曹彰	魏	1.5	6	2	騎兵	刹那の怪力	3	勇猛
魏025	曹植	魏	1	1	6	弓兵	雲散の計	3	防柵、魅力
魏026	曹仁	魏	1.5	6	5	騎兵	神速戦法	4	
魏028	曹操	魏	2.5	8	10	騎兵	覇者の求心	6	伏兵、魅力／復活を削除
魏031	張郃	魏	2	7	7	槍兵	魏武の強兵	3	勇猛
魏032	張春華	魏	1	2	8	弓兵	隠密戦法	3	伏兵、魅力
魏033	張遼	魏	2.5	9	7	騎兵	神速の大号令	7	勇猛
魏035	程昱	魏	1	1	8	槍兵	隠密戦法	3	伏兵
魏037	典韋	魏	2.5	9	2	槍兵	刹那の怪力	3	勇猛、防柵
魏040	龐徳	魏	2	9	1	騎兵	特攻戦法	4	勇猛を削除
魏041	満寵	魏	1.5	4	8	槍兵	連環の小計	5	伏兵
魏044	李典	魏	1	3	6	弓兵	反計	3	
魏052	夏侯淵	魏	2	8	3	弓兵	乱れ撃ち	4	勇猛、募兵
魏053	夏侯惇	魏	3	9	7	騎兵	隻眼将の大喝	4	復活、勇猛
魏056	司馬懿	魏	2	6	10	騎兵	機略自在	6	伏兵、魅力
魏061	鍾会	魏	1.5	4	8	騎兵	水禍の計	7	連計を削除
魏070	曹丕	魏	2	5	8	弓兵	魏武の大号令	6	魅力、募兵
魏074	鄧艾	魏	2	7	9	騎兵	隠密の神速行	5	伏兵
魏076	羊祜	魏	1.5	5	6	騎兵	刹那の号令	3	魅力／覚醒を削除
LE010	夏侯惇	魏	2	7	7	騎兵	雲散の眼光	3	勇猛、魅力
LE013	曹仁	魏	1.5	6	5	騎兵	神速戦法	4	
LE015	張郃	魏	2	7	7	槍兵	魏武の強兵	3	勇猛
LE017	龐徳	魏	2	9	1	騎兵	特攻戦法	4	勇猛を削除
呉002	韓当	呉	1	3	2	弓兵	強化戦法	4	防柵
呉004	甘寧	呉	2	9	1	弓兵	孫呉の武	3	勇猛を削除
呉005	虞翻	呉	1	1	8	弓兵	孫呉の炎	5	防柵
呉006	黄蓋	呉	1.5	6	3	槍兵	決死の攻城	5	
呉009	呉夫人	呉	1	1	6	弓兵	激励の舞い	4	魅力／防柵を削除
呉013	周瑜	呉	2	6	10	弓兵	赤壁の大火	7	伏兵、魅力
呉014	朱桓	呉	1.5	4	8	騎兵	火計	7	
呉016	朱治	呉	1	3	4	弓兵	孫呉の祈り	4	
呉018	小喬	呉	1.5	2	5	歩兵	流星の儀式	5	防柵、魅力
呉021	孫桓	呉	1	3	4	槍兵	火計	7	
呉023	孫堅	呉	2.5	9	5	騎兵	天啓の幻	7	勇猛、魅力
呉024	孫権	呉	1.5	4	7	弓兵	若き王の手腕	6	防柵、魅力
呉027	孫策	呉	2	7	5	騎兵	小覇王の蛮勇	5	勇猛／魅力を削除
呉028	孫策	呉	3	10	5	槍兵	雄飛の時	4	勇猛、魅力
呉030	大喬	呉	1	1	5	歩兵	大流星の儀式	7	魅力
呉032	太史慈	呉	2	8	5	弓兵	約束の援兵	4	勇猛
呉033	陳武	呉	1.5	6	2	槍兵	漢の意地	4	勇猛
呉034	程普	呉	1.5	5	6	弓兵	遠弓戦法	4	防柵
呉037	陸遜	呉	2	7	8	弓兵	孫武の大号令	6	防柵を削除
呉039	呂範	呉	1	2	7	弓兵	弱体弓戦法	3	伏兵
呉040	呂蒙	呉	2.5	8	9	弓兵	麻痺矢の大号令	6	防柵
呉049	蒋欽	呉	1.5	6	5	弓兵	弱体弓戦法	3	
呉053	徐盛	呉	2.5	8	8	弓兵	援護兵召喚	4	勇猛、防柵
呉060	丁奉	呉	2	7	7	弓兵	遠弓麻痺矢戦法	4	防柵
呉065	陸抗	呉	1.5	4	8	弓兵	小戦の指揮	3	連計、覚醒を削除
呉069	凌統	呉	2	8	4	槍兵	孫呉の武	3	勇猛
LE035	孫権	呉	1.5	4	7	弓兵	若き王の手腕	6	防柵、魅力
LE036	孫策	呉	3	10	5	槍兵	雄飛の時	4	勇猛、魅力
LE037	太史慈	呉	2	8	5	弓兵	約束の援兵	4	勇猛
LE038	陸遜	呉	2	7	8	弓兵	孫武の大号令	6	防柵を削除
LE039	呂蒙	呉	2.5	8	9	弓兵	麻痺矢の大号令	6	防柵
蜀001	王平	蜀	1.5	5	6	槍兵	大車輪戦法	4	復活、防柵
蜀002	夏侯月姫	蜀	1	2	7	槍兵	落雷	6	魅力
蜀004	関羽	蜀	2.5	9	5	槍兵	長槍戦法	3	勇猛
蜀005	関銀屏	蜀	1	3	4	槍兵	若き血の目覚め	3	勇猛、魅力
蜀012	厳顔	蜀	1.5	6	3	騎兵	奮激戦法	3	勇猛／募兵を削除
蜀015	黄忠	蜀	2	7	5	弓兵	零距離戦法	4	勇猛、防柵
蜀016	黄忠	蜀	2	7	6	騎兵	老当益壮	6	勇猛、募兵
蜀018	周倉	蜀	1	4	2	槍兵	強化戦法	3	勇猛
蜀019	諸葛亮	蜀	1.5	3	10	槍兵	八卦の戦計	6	伏兵、魅力、募兵
蜀022	孫尚香	蜀	1.5	5	5	弓兵	遠弓麻痺矢戦法	4	勇猛、魅力
蜀023	趙雲	蜀	2.5	8	7	騎兵	人馬一体	4	復活、勇猛、魅力
蜀025	張松	蜀	1	1	7	騎兵	蜀への誘導	3	
蜀027	張飛	蜀	2	9	1	槍兵	強化戦法	4	勇猛
蜀028	趙累	蜀	1	2	7	槍兵	車輪の伝授	3	防柵
蜀029	馬謖	蜀	1.5	5	7	槍兵	挑発	3	伏兵
蜀030	馬岱	蜀	1.5	5	6	騎兵	神速戦法	4	伏兵
蜀031	馬超	蜀	2.5	9	5	騎兵	白銀の獅子	6	勇猛／魅力を削除
蜀032	馬超	蜀	2	8	3	騎兵	一騎当千	5	勇猛、魅力
蜀034	糜夫人	蜀	1	2	6	弓兵	野戦の舞い	4	魅力／防柵を削除
蜀035	法正	蜀	1.5	4	8	騎兵	車輪の指揮	6	伏兵
蜀041	劉備	蜀	2.5	8	6	槍兵	桃園の誓い	7	魅力、募兵
蜀042	劉封	蜀	1.5	6	5	騎兵	強化戦法	4	
蜀047	関羽	蜀	3	10	7	騎兵	忠義の大号令	6	勇猛、魅力、募兵
蜀051	魏延	蜀	2	8	4	騎兵	唯我独尊	4	
LE004	諸葛亮	蜀	1.5	3	10	槍兵	八卦の戦計	6	伏兵、魅力、募兵
LE005	趙雲	蜀	2.5	8	7	騎兵	人馬一体	4	復活、勇猛、魅力
LE006	張飛	蜀	2	9	1	槍兵	強化戦法	4	勇猛
LE009	劉備	蜀	2.5	8	6	槍兵	桃園の誓い	7	魅力、募兵
LE021	黄忠	蜀	2	7	5	弓兵	零距離戦法	4	勇猛、防柵
LE022	周倉	蜀	1	4	2	槍兵	強化戦法	4	勇猛
LE026	張松	蜀	1	1	7	騎兵	蜀への誘導	3	
LE027	馬岱	蜀	1.5	5	6	騎兵	神速戦法	4	伏兵
LE029	馬超	蜀	2	8	3	騎兵	一騎当千	5	勇猛、魅力
[illegible]	賈詡	群	1.5	4	9	騎兵	完殺の計	5	伏兵
[illegible]	華雄	群	2.5	10	2	槍兵	悪鬼の暴剣	3	勇猛
[illegible]	貂蝉	群	1.5	2	5	弓兵	傾国の舞い	7	魅力
[illegible]	張遼	群	2.5	8	7	騎兵	蚩尤の如く	5	勇猛
[illegible]	陳宮	群	1.5	4	7	弓兵	破滅的な献策	3	防柵
[illegible]	董卓	群	2.5	8	8	騎兵	暴虐なる覇道	5	勇猛、魅力
[illegible]	董白	群	1	2	5	騎兵	退路遮断	2	魅力
[illegible]	李傕&郭汜	群	1.5	6	3	弓兵	悪逆無道	3	防柵
[illegible]	李儒	群	1	1	8	弓兵	暗殺の毒	4	防柵
[illegible]	呂姫	群	1.5	5	4	槍兵	天下無双・改	5	勇猛、魅力
[illegible]	袁術	群	1	2	6	攻城兵	自爆	3	募兵／防柵を削除
[illegible]014	張勲	群	1.5	5	2	騎兵	大量生産	4	募兵
[illegible]030	楊弘	群	1	1	7	攻城兵	隠密戦法	3	連計を削除
[illegible]	于吉	群	1	1	7	歩兵	水禍の計	7	伏兵
[illegible]	公孫瓚	群	1.5	5	5	騎兵	白馬陣	4	魅力、勇猛
[illegible]	張角	群	2.5	5	9	弓兵	黄巾の乱	4	防柵、募兵／魅力を削除
[illegible]	張梁	群	1	5	1	歩兵	黄巾の群れ	3	勇猛
[illegible]	呂布	群	3	10+	1	騎兵	天下無双	6	勇猛
[illegible]	貂蝉	群	1.5	2	5	弓兵	傾国の舞い	7	魅力
[illegible]047	呂布	群	3	10+	1	騎兵	天下無双	6	勇猛

『三国志大戦3』のデッキはどうなる？

魏は今までと同様のデッキタイプを組みやすそうだが、反計を持つ武将が減少。蜀は【R】劉備の変更により、新たなデッキパターンの登場に期待。【SR】劉備が続投なら、大徳デッキが主流となるか？ 八卦デッキは効果変更がどう響いてくるかが気になるところ。呉軍は魏軍と同じように今までと変わらずバランスデッキで勝負できるだろう。召喚系の計略は今まで呉にはなかった貯金系計略だ。群雄は、呂布ワラは張角の能力・コスト変更され、優秀な1コスト武将の存在の有無が鍵になりそう。高スペックとなった董卓の暴虐デッキの復活はあるのか!? 兵種バランス的にも幅広く組めるようになっている。

使用不可武将

カードNo	武将名	カードNo	武将名
涼0[illegible]	閻行	袁018	田豊
涼002	王異	袁019	蹋頓
涼005	韓遂	袁020	文醜
涼006	魏続	袁021	逢紀
涼007	牛輔	袁022	劉備
涼008	高順	袁023	袁術
涼009	侯成	袁024	袁紹
涼010	蔡文姫	袁025	閻象
涼011	蔡邕	袁026	顔良
涼012	鄒	袁027	蒋義渠
涼013	臧覇	袁028	辛評
涼017	董卓	袁029	文醜
涼020	馬玩	LE044	顔良
涼021	馬岱	LE045	文醜
涼022	馬超	[illegible]	阿会喃
涼023	馬騰	[illegible]	王允
涼024	龐徳	[illegible]	鄂煥
涼028	呂布	[illegible]	華佗
涼029	呂布	[illegible]	金環三結
涼030	俄何焼戈	[illegible]	献帝
涼031	成公英	[illegible]	皇甫嵩
涼032	張横	[illegible]	兀突骨
涼033	程銀	[illegible]	司馬徽
涼034	馬超	[illegible]	周倉
涼035	馬騰	[illegible]	祝融
涼036	龐徳	[illegible]	帯来洞主
涼037	梁興	[illegible]	朶思大王
涼038	呂姫	[illegible]	張任
袁002	袁紹	[illegible]	張宝
袁003	袁紹	[illegible]	董荼那
袁004	於夫羅	[illegible]	忙牙長
袁005	顔良	[illegible]	木鹿大王
袁006	麹義	[illegible]	孟獲
袁007	許攸	[illegible]	孟優
袁008	紀霊	[illegible]	劉表
袁009	高覧	[illegible]	盧植
袁010	淳于瓊	[illegible]	公孫淵
袁011	審配	[illegible]	張燕
袁012	甄洛	[illegible]	禰衡
袁013	沮授	[illegible]	樊氏
袁015	張郃	[illegible]	呂布
袁016	陳琳	[illegible]	孟獲
袁017	田豊		

排出停止武将

ここに並んでいるカードは『三国志大戦3』では刷新、能力の数値変更もされず、排出もされないカード。[illegible]0ページで紹介している『三国志大戦3』の于禁と『三国志大戦2』の于禁は別カードで、この于禁を登録すると騎兵の于禁になる。どうしても『三国志大戦2』の計略を使いたい場合や、イラストが好き！ ということ以外は使用することは少なくなりそうだ。

カードNo	武将名	カードNo	武将名
群雄英傑001	曹操	魏062	鍾繇
魏001	于禁	魏063	諸葛誕
魏005	郭皇后	魏064	辛憲英
魏007	夏侯淵	魏065	曹叡
魏010	夏侯惇	魏066	曹洪
魏011	関羽	魏067	曹皇后
魏012	許褚	魏068	曹真
魏013	許褚	魏069	曹沖
魏015	司馬懿	魏071	張春華
魏016	司馬懿	魏072	陳羣
魏021	甄皇后	魏073	陳泰
魏023	曹洪	魏075	杜預
魏027	曹仁	LE001	司馬懿
魏029	曹操	LE011	許褚
魏030	曹操	LE012	司馬懿
魏034	陳羣	LE014	曹操
魏036	典韋	LE016	典韋
魏038	文聘	群雄英傑003	孫権
魏039	鮑信	呉003	甘寧
魏042	楊阜	呉007	呉景
魏043	李通	呉008	呉国太
魏045	王濬	呉010	周姫
魏046	王双	呉012	周瑜
魏047	何晏	呉015	朱然
魏048	賈逵	呉017	小喬
魏049	賈詡	呉019	徐盛
魏050	郝昭	呉020	祖茂
魏051	郭淮	呉022	孫堅
魏054	賈南風	呉025	孫権
魏055	毌丘倹	呉026	孫策
魏057	司馬炎	呉029	大喬
魏058	司馬師	呉031	太史慈
魏059	司馬昭	呉035	丁奉
魏060	周旨	呉038	淩統

基本的に「三国志大戦3」ではすべてのカードが刷新。以下のカードは能力変更はされていないが使用できるカードだ。

カードNo	武将名	カードNo	武将名
呉041	呂蒙	蜀038	穆皇后
呉042	魯粛	蜀039	孟達
呉043	賀斉	蜀044	王桃
呉044	顧雍	蜀045	王甫
呉045	周泰	蜀046	夏侯覇
呉046	周魴	蜀048	関興
呉047	朱桓	蜀049	関索
呉048	朱拠	蜀050	関平
呉050	小虎	蜀052	姜維
呉051	鍾離牧	蜀053	敬哀皇后
呉052	諸葛恪	蜀054	黄皓
呉054	沈瑩	蜀055	黄忠
呉055	全琮	蜀056	蒋琬
呉056	孫権	蜀057	諸葛瞻
呉057	孫晧	蜀058	諸葛亮
呉058	大虎	蜀059	諸葛亮
呉059	張悌	蜀060	趙雲
呉061	文鴦	蜀061	張姫
呉062	文欽	蜀062	張嶷
呉063	歩騭	蜀063	張飛
呉064	李異	蜀064	張苞
呉066	陸績	蜀065	張翼
呉067	陸遜	蜀066	鄧芝
呉068	留賛	蜀067	馬超
LE033	甘寧	蜀068	費禕
LE034	周瑜	蜀069	糜夫人
LE040	魯粛	蜀070	鮑三娘
LE041	魯粛	蜀071	楊儀
群雄英傑002	劉備	蜀072	羅憲
蜀003	関羽	蜀073	李厳
蜀007	関平	蜀074	劉禅
蜀008	簡雍	蜀075	劉備
蜀009	魏延	蜀076	呂凱
蜀011	姜維	LE018	関平
蜀013	黄月英	LE019	魏延
蜀014	黄月英	LE020	姜維
蜀017	沙摩柯	LE023	諸葛亮
蜀020	諸葛亮	LE024	徐庶
蜀021	徐庶	LE025	趙雲
蜀024	趙雲	LE028	馬超
蜀026	張飛	LE032	劉備
蜀033	糜竺	LE002	関羽
蜀036	龐統	LE003	関羽
		LE007	張飛

Pick Up 変更リストからみえる新計略

「隠密戦法」は姿が見えなくなるという特殊なもの。敵に触れたり、攻城ゾーンに入ると出現するが、また一定時間が過ぎると姿が消える。奇襲に最適だ。「隻眼将の大喝」は現在の「錦馬超の一喝」の強化版といったところ。どれだけ効率よく局地的に使えるかが腕の見せどころだろう。「車輪の指揮」は槍兵以外の部隊も武力が上昇するので使いやすい。「約束の援兵」や「援護兵召喚」は呉軍初の貯金系計略。それぞれ対応した兵種の武将が戦場に現れ、撤退するまで戦力として共に闘ってくれる。士気が余りそうなら迷わず使おう。「完殺の計」は新タイプの計略で、撤退させた武将の復活カウントを延ばす。武力低下値次第で強そうだ。

計略名	計略効果	必要士気
雲散の眼光	敵に掛かっている敵の計略の効果を消す	3
無勢の舞い	【舞い】戦場にいる部隊の数が撤退していない味方よりも多いほど、味方の武力が上がる	5
隠密戦法	武力が上がり、姿が消える	3
隻眼将の大喝	範囲内の敵の動きを一定時間止め、敵の数に応じて武力と移動速度が上がる	4
機略自在	範囲内に味方が多い場合は味方の強化、敵が多い場合は弱体させる	6
水渦の計	水によるダメージを与える	7
隠密の神速行	武力と移動速度が上がり、姿が消える	5
孫呉の炎	【ため計略】炎によるダメージを与える	5
激励の舞い	【舞い】自軍の士気の上昇速度が上がる	4
約束の援兵	【召喚】援兵を召喚する	4
孫武の大号令	【ため計略】範囲内の味方の武力が上がる	6
弱体弓戦法	武力が上がり、矢を当てている敵の武力が下がる	3
援護兵召喚	【召喚】援護兵を召喚する	4
小戦の指揮	範囲内の味方の武力が上がる	3
老当益盛	武力が上がり、兵力が上限を超えて回復する	6
八卦の戦計	範囲内の味方の数によって、さまざまな効果を得られる	6
車輪の指揮	範囲内の味方の武力が上がる。槍兵は車輪の効果を得る	3
忠義の大号令	範囲内の味方の武力が上がり、兵力が上限を超えて回復する	6
唯我独尊	自身の武力が大幅に上がる。発動時、範囲内にいる味方の部隊すべてが撤退する	4
完殺の計	敵の武力を下げる。効果中に撤退した武将は復活までの時間が増える	5
黄巾の乱	撤退中の全武将を復活させ、武力を上げ、自身は撤退する	4



アルカディアモバイルで
『三国志大戦』情報配信中！

六君主、かく語りき！

三国志大戦2 若き獅子の鼓動

©SEGA

『3』の稼働を目前に控え、一つの節目を迎えようとしている『三国志大戦』。今回は『2』の時代を振り返る総括座談会と、銅雀台の二本立てでお届けするぞ。

三国志大戦2 若き獅子の鼓動	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：リアルタイムカード対戦
■操作方法	：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日	：2007年5月31日（稼働中）
■使用基板	：LINDBERGH

デッキが違えば見方も変わる!?

『三国志大戦2』総括座談会

今回は『2』の総括として、六人の君主に各バージョンを語ってもらった。これを読んで懐かしみつつ、残りの『2』ライフを楽しもう！　まずは各君主をご紹介。



fan'14

魏4使いとして名を馳せた、本誌の攻略担当を務める君主。『1』で五虎将の称号を持つICを紛失したことは、あまりにも有名。大会では必ずポカをやらかし成績こそ残せていないものの、安定した実力を備えている。

2.0	【SR】張遼、【R】典韋、【SR】龐徳、【SR】賈詡
2.01	【R】孫堅、【R】孫策、【R】周瑜、【UC】韓当、【R】闞沢
2.1	【SR】顔良、【SR】文醜、【R2】袁紹、【R】陳琳
2.11	【SR】張飛、【R】趙雲、【R】劉備、【R】関銀屏、【C】諸葛瞻



菊

『1』からの上位君主で、何と通算10,000勝を達成。多くの実践と独自の思考から勝ち筋を見出す、やり込み派の君主だ。「城ゲージは士気差を作るための道具」という言葉通りの逆転劇は、見事というほか無い。

2.0	【R】顔良、【R】袁紹、【UC】張郃、【UC】劉備、【R】田豊
2.01	【UC】張飛、【R】姜維、【R】魏延、【LE】諸葛亮、【C】廖化
2.1	【UC】張飛、【R】姜維、【LE】魏延、【LE】諸葛亮、【C】廖化
2.11	【R】趙雲、【R】姜維、【LE】魏延、【LE】諸葛亮、【C】諸葛瞻



全武将が○○

イベント「最強君主を探せ！」でもおなじみの「先生」。独特な戦術観とデッキの独自性に定評があり、全国規模の大会には毎回出場している、戦術重視の実力派君主だ。今回の座談会ではSHU氏の批判の標的に!?

2.0	【UC】木鹿大王、【UC】孫桓、【UC】韓当、【C】周倉、【C】張宝、【C】金環三結、【SR】周姫
2.01	【UC】徐盛、【R】王異、【UC】孫権、【UC】韓当、【R】貂蝉、【UC】李儒
2.1	【R】馬岱、【SR】貂蝉、【C】臧覇、【R】成公英、【SR】蔡文姫、【UC】董白、【UC】李儒
2.11	【SR】呂蒙、【R】丁奉、【UC】孫権、【UC】韓当、【R】呉国太



オフィス加藤

本作をこよなく愛する漢。屈指のデッキビルダーで、攻守、象槍、決着桃園など、多くのデッキを世に広めた。皇帝到達はもちろん、最も早く徳40にリーチをかけるなど、実力は本物。研究熱心かつユーモアあふれる君主だ。

2.0	【SR】趙雲、【UC】木鹿大王、【UC】法正、【C】周倉、【C】金環三結
2.01	【R】典韋、【R】司馬懿、【R】曹仁、【R】楽進、【UC】程昱
2.1	【UC】木鹿大王、【R】姜維、【C】帯来洞主、【R】鮑三娘、【C】金環三結
2.11	【SR】張飛、【R】趙雲、【R】劉備、【UC】姜維、【C】諸葛瞻



シファノ

代名詞ともいえる【LE】劉備デッキで、『Ver2.0』では全国君主ランキング1位に。以降もその高い実力により、さまざまなデッキで皇帝に到達。イベントなどの盛り上げ役としても活躍している。【R】袁術のモデルとの噂も!?

2.0	【UC】張飛、【R】趙雲、【LE】劉備（本宮）、【R】関銀屏、【C】趙累
2.01	【SR】馬超、【LE】劉備（本宮）、【R】魏延、【R】関銀屏、【C】夏侯月姫
2.1	【SR】馬超、【LE】劉備（本宮）、【R】鮑三娘、【R】関銀屏、【C】夏侯月姫
2.11	【SR】張飛、【LE】劉備（本宮）、【R】関索、【UC】姜維、【C】諸葛瞻



SHU

『Ver.2.0』で初の征呉覇王として降臨。呉を愛する民の希望の星となる。【R】孫策と【R】周瑜をこよなく愛し、その2枚を入れたデッキを貫き通している。熱くなると天敵となる武将の真似をしつつ毒気付く、ユニークな君主。

2.0	【R】孫策、【R】周瑜、【R】孫権、【UC】黄蓋、【C】潘璋
2.01	【R】孫策、【R】周瑜、【R】孫権、【C】凌統、【C】闞沢
2.1	【R】孫策、【R】周瑜、【R】孫権、【UC】沈瑩、【C】潘璋
2.11	【R】孫策、【R】周瑜、【R】孫権、【UC】沈瑩、【C】潘璋

※各君主のデッキは、そのバージョンで主に使用していたものです（自己申請）。

三国志大戦2 雑記

これだけの濃いメンツが集まると話が脱線することも多く、休憩を含めると収録は何と7時間にも及んだ。上位の君主たちだけに、各バージョンごとにそれぞれの想いをぶつけ合い、ものすごい盛り上がりを見せていた。彼らが『三国志大戦』をどれだけ愛しているかが手に取るように伝わってきたぞ。彼らはこの勢いで、『3』になってからも『三国志大戦』を盛り上げてくれるはずだ！

魏武・大徳・暴虐の三強から大風戒めへ

Ver.2.0

『2』になって多くの新カードや新要素が追加され、全君主が手探りの状態に。まさに群雄割拠の時代が幕を開けた。

主な流行デッキ

魏武	【SR】曹操、【R】張郃、【R】楽進、【SR】張春華、【R】荀彧など
大徳	【R】馬超、【UC】張飛、【SR】劉備、【UC】趙累、【C】廖化など
暴虐	【SR】董卓、【R】趙雲、【R】姜維、【R】関銀屏、【C】侯成など
大風戒め	【UC】木鹿大王、【UC】孫桓、【UC】韓当、【C】周倉、【C】張宝、【C】金環三結、【SR】周姫など

新たな環境に対応するための研究

――[illegible]。まずは[illegible]「Ver.2.0」[illegible]

fan　「Ver2.0」っていうと、魏武が全盛のころですね。

シフクノ　計略使った後、曹操が死にに来る時代でした。

SHU　計略使ったら、とりあえず曹操を撤退させて二度がけ狙っとけ、みたいな（笑）。

シフクノ　でも、それでOKなんですよね。

○○　[illegible]でも、魏武をくう形で暴虐がはや[illegible]【UC】張飛とか、蜀と組み合わせてた。

SHU　[illegible]とりあえず張飛入れてれば強くなかったですか[illegible]大[illegible]デッキはもちろん、どのデッキでも「城門をこじ開ける[illegible]って（編集部注：このセリフは【LE】張飛のもの）、あれしか見なかったですもん。頂上対決でも大[illegible]戦でも、とりあえずアイ[illegible]が城門入って大車輪[illegible]か兵法増援たたいて「城門をこじ開けろ～！」ばっかり！

一同　あれは相当強かった（笑）。

fan　それ[illegible]、【R】田豊も脅威だったよね。実際に流行するのは、「Ver.2.01」からなんだけど。

SHU　このころは、かけて撤退しなかった人数分士気が戻ってくるとか、「え!?」って。馬謖は自分を犠牲に士気を増やすのに、強化しつつ士気増えるとか無いですよ～。

オフィス　それらのデッキをはるかに上回った、大風戒めデッキも凶悪でしたね。あのデッキのおかげで、スキルだけじゃなく戦術でも勝てるってことが分かりました。

fan　それはありますね。嫌う人が多かったけど、戦術重視で勝てるデッキがあるのも『三国志大戦』の魅力だし。

――「Ver[illegible]」から追加された新要素に[illegible]たのでしょうか？

シフクノ　最初は槍兵を試しまくりましたね。どんな判定や条件で槍撃が出るのかを、ひたすら研究してました。

○○　最初はワイパーに比べるとせん滅力が低く感じたから、対応できるかな～と思ったんだけ[illegible]よくよく考えると、いや、強いぞ、と。

SHU　ってか、リーチ長くなってる分やばくね？　みたいな。うまくやれば馬も逃げれないぐらい[illegible]たよね。

○○　象兵は[illegible]、金環三結が今の木鹿大王[illegible]った（笑）。

SHU　でも、最初はネタ的な印象が強かったですよね。

fan　大風戒めデッキで槍兵と象兵の組み合わせの有用性が発見されて、象兵への認識が変わったんですよね。

オフィス　戦器や兵法外伝は、最初はあまり注目されてなかったですよね。

○○　兵法外伝は、このバージョンでは再建ぐらいだね。

SHU　戦器も最大兵力UPとか目に見えて分かるものの効果が低かったから、大したこと無いかなって。

シフクノ　【UC】張飛の攻撃力UP、【R】典韋の槍兵防御UP、それと【SR】呂布の移動速度UPぐらいかな。

fan　ダメージ地形は最初、「それを生かした戦術を組み立てられるかな？」と思ったんですけど、意外と普通の悪地形って感じでしたね。

○○　でも、移動速度が落ちるわけでは無いから、あまり意識せず突っ込んでいけるよね。

SHU　むしろ、騎兵のための地形みたいな。

○○　それと、群雄伝の追加はいいよね。『1』では全国対戦が苦手な人はプレイできるモードが無かったから、そういう人が楽しめる場所ができて良かったと思う。

シフクノ　たまにしかプレイできない、やらない人もいますからね。

fan　そうですね。『三国志大戦』ユーザー全体を見れば、相当プラスになったものですよね。……っていうか菊さん何か話してくださいよ！　しゃべらな過ぎです！

菊　いや、僕の言いたいことをみんなが代弁してくれてるから（笑）。

○○　ここから菊縛りでいきますか。菊さんが口を開くまでみんなだんまり。

一同　（笑）

オフィス　群雄伝はもっと難しいモードが欲しいですね。

菊　うん。群雄伝でも上位プレイヤーが本気でやらないと勝てないような難しいモードがあってもいいんじゃないかと思う。

オフィス　あ、でも全国対戦のマッチング待ちで出てくるCPUは強くなくていいんですよ。深夜にプレイしているときとか、コストオーバーのCPU軍に絡まれると、相手が見付かる前に負けちゃうときがあるんですもん！強いのは群雄伝の一部だけでお願いします（泣）。

一同　（爆笑）

――新しいタイプの計略に関しては？

SHU　魏武の大号令はもちろん長かったし、張郃の刹那の粘りにはもん絶しましたね。

○○　ため計略だとやっぱり【SR】周姫だよね♪　大風さえ吹かせれば、後は象で守りつつずっと周姫のターン！　三人ぐらい同じデッキで皇帝になったのが居たなぁ。どこのどいつだ～？

一同　（笑）。

――では、最後にお一人ずつ、「Ver.2.0」について面白かった点や苦労した点など、個人的な感想をいただけますでしょうか？

オフィス　象と法正を組み合わせて使ったら、覇27まで上がれたんですよ。デッキや戦術次第で、いちプレイヤーでも上に行けるんだってことが分かった、いいバージョンですね。

SHU　魏武しかり暴虐しかり蜀単しかり、分かっていても止められない展開になるのがすごく悔しかったですね。でも、「世界初」の「征呉覇王」といえば？　「SHU!!」と、その名を世間に広めることができたので（笑）、素晴らしい、最高のバージョンでした。

菊　いろいろ考えさせられたかな。開幕強いデッキとか、ゴリ押しのデッキが多かったから、かなり辛いバージョンではあったんだけど、それをしのぐための戦術や白兵戦をかなり研究したので、勉強になったね。

○○　とりあえず自分が「世界初」の「呉皇帝」として君臨できたのが最高でした（笑）。呉の使用率が高い状態で皇帝に上ったから呉皇帝に……。呉単使いの人が我先にと頑張っていたのに、自分でもひどかったと思います（苦笑）。

シフクノ　大徳の強さはもちろん、募兵や槍撃を使いこなす人どころか活用法を知らない人が多かったから、分からん殺しができました。僕が上にいけたのは、それも大きいと思うんです。仕様などが大きく変わると、最初に研究して実践したもん勝ちってことが分かりましたね。



「三国志大戦2」の歴史

『2』の稼働がスタートしてから現在まで、約1年半の間にはどんな歴史があったのか？　各種大会や追加要素を中心にまとめてみたぞ。

2006年

5月24日	『Ver.2.0』正式稼動開始。
	「槍撃」「象兵」「募兵」「兵法外伝」「戦器」「群雄伝」「ダメージ地形」追加
6月5日	携帯サイト「三国志大戦 NET」がオープン。
7月11日	ラジオドラマ「女流覇王への道」放送開始。
7月18日	「先駆け局地戦！レア以上2枚以下限定戦」結果発表。
	優勝は「☆天龍☆」君主で、称号「義勇将軍」を獲得。
9月5日	『Ver.2.01』正式稼動開始。
	「袁紹伝」「董卓伝」追加。
10月22日	公式全国大会「覇業への道～龍虎の咆哮～」決勝。
	優勝は「YO3」君主で、称号「炎帝」を獲得。
10月30日	「コスト1.5×5枚限定戦」結果発表。
	優勝は「あんまさ名将」君主で、称号「白馬将軍」を獲得。
12月11日	「超絶決戦！魏呉蜀単限定、R以上1枚制限戦」結果発表。
	優勝は「[illegible]」君主で、称号「[illegible]」を獲得。

2007年

[illegible]	「超局地戦！武将コスト9決戦！！」結果発表。
	優勝は「☆青龍☆」君主で、称号「天下無双」を獲得。
[illegible]	『Ver2.1（若き獅子の鼓動）』正式稼動開始。
	新武将カード151枚、「覚醒」「計略ロック」「武功」「呂布伝」追加。
	『三国志大戦DS』発売。
[illegible]	「先駆け局地戦　レア以上2枚限定戦」結果発表。
	優勝は「ゴウ」君主で、優勝「義勇将軍」を獲得。
[illegible]	ファンイベント「～ありあけの宴～」開催。
	1DAYトーナメント優勝は「全武将か○○」君主で、称号「先生」を獲得
[illegible]26日	「魏後伝」「蜀後伝」「呉後伝」追加。
[illegible]	「超局地戦！武力5以上限定戦」結果発表。
	優勝は「HERO」君主で、称号「奮闘将軍」を獲得。
[illegible]	「1DAY決戦！騎兵限定戦」結果発表。
	優勝は「[illegible]」君主で、称号「闘将」を獲得
[illegible]	『Ver2.11』正式稼動開始
7月2日	「超局地戦！Ver2.1追加カード限定戦」結果発表。
	優勝は「劉邦」君主で、称号「若獅子」を獲得。
7月7日	「馬超伝」追加。
7月28日	公式全国大会「覇業への道～若獅子の覚醒～」決勝。
	優勝は「♪サビ～♪」君主で、称号「雷帝」を獲得。
7月29日	「上級戦器」追加。
8月13日	「1DAY決戦！弓兵限定戦」結果発表。
	優勝は「fan114」君主で、称号「闘将」を獲得。
[illegible]27日	「1DAY決戦！武将コスト2.5以上制限戦」結果発表。
	優勝は「神速乃茜」君主で、称号「闘将」を獲得。
9月3日	「超局地戦！勢力制限解除戦！」結果発表
	優勝は「仁義なき青井」君主で、称号「群狼」を獲得。
9月13日	アミューズメントマシンショーにて『三国志大戦3』製作発表。
10月2日	「超局地戦！攻城兵必須戦！」結果発表。
	優勝は「全一」君主で、称号「奮闘将軍」を獲得。
10月6日	「南蛮伝」追加
10月25日	「[illegible]伝」追加

●座談会の様子はどうだった?：誌面ではどうしても伝え切れないが、今回の座談会ではSHU氏の毒舌（?）が大爆発！　オフィス加藤氏とともに、参加者一同を笑いの渦へと誘ってくれたぞ。「城門をこじ開けろ～！」などのセリフは、【LE】張飛のまねをしたSHU氏を思い浮かべながら読み返してほしい。

「これからが本番よ！」人馬西方の台頭

Ver.2.01

[illegible]など6枚以上のデッキが主流になる中、計略のバランスが絶妙な人馬西方が猛威を振るう。

主な流行デッキ

八卦	【UC】張飛、【R】姜維、【R】魏延、【SR】諸葛亮、【C】廖化など
6枚大徳	【SR】劉備、【UC】張飛、【UC】姜維、【C】廖化、【C】趙累、【C】夏侯月姫など
廃刹那反計	【SR】孫堅、【R】曹仁、【R】楽進、【UC】韓当、【UC】孫桓、【R】荀彧など
人馬西方	【R】董卓、【R】華雄、【UC】馬騰、【C】侯成、【C】蔡邕など



デッキ情勢の変化と研究の進化

――『Ver.2.01』の追加要素や変更点はどうでしたか？

シフクノ　槍撃に調整が加えられて、ダメージが抑えられたわけだけど。

fan　といっても、まだまだコスト1槍兵の槍撃でバリバリダメージ入りましたよね。

菊　うん。低武力でも余裕で兵力を減らせたから、十分な戦力として機能してたね。

オフィス　このころからみんな兵法が育ってきて、外伝についても研究され始めるんですよね。

fan　ええ。でもその前に、とりあえず外伝再建は調整されて耐久値が減りましたよね。

○○　うん。さすがにあれは仕方無い（苦笑）。

シフクノ　増援の法の回復量が減ったことでほかの兵法が見直され、蜀軍の大攻勢＋外伝増援×2が強いっていうのが発見されたよね。外伝増援が一つにつき10%ぐらい回復してたから、ホント強かった（笑）。

○○　外伝車輪も効果時間が3カウント以上あって、騎兵メイン＋槍兵1～2部隊のデッキでは、神速の大攻勢＋外伝車輪が重宝されてきたんだよね。

シフクノ　それと、他勢の大攻勢と袁紹軍の大攻勢に付く外伝正兵。開幕が強い他勢と、計略使用時に武力面で最強クラスの強さを誇る袁単ですからね。それぞれ本当に強力だったなぁ……。

オフィス　そうですね～！　あれはホント強かった。主要三国の大攻勢だと、蜀軍は外伝増援×2、呉軍には外伝再建が付くのに、魏軍は外伝速軍!?　騎兵メインのデッキでは逆に刺さるリスクが増えてしまいますからね――ちょっとかわいそうかも（笑）。

fan　ほかには魅力多めの開幕デッキに速軍の法＋士気×2とかも相性が良くて。あれは斬新だったなぁ。

SHU　【R】賈詡の虚誘掩殺とかですね。デッキによってはかなり厳しかったもんなぁ。

[illegible]

菊　そうそう。それと、人馬西方ほどではないにしろ、毒傾国も流行しましたよね。

○○　李儒の暗殺の毒にはホントお世話になりました。『Ver.2.01』で範囲が拡大されたし、知力依存度が低くて高知力の相手にも長時間持続したから。

fan　確かに、李儒も結構見ましたよね。その上、○○さんが楽しそうに使ってたあの毒傾国デッキって、魅力やら戦器やらで士気の回りがめちゃくちゃ良くて。

○○　単純に魅力を持つ武将が多い上に、士気上昇UPの戦器を持っているのが【SR】貂蝉、【UC】董白、【SR】蔡文姫、【R】呉国太と、いっぱい居たからね。

オフィス　このときは士気上昇UP戦器の効果が高くて、二人以上居ればさらに相乗効果があって……。

菊　相手が士気いくつあるのか、分からなかったもんね。

SHU　ホント、兵士たちは何をそんなやる気出してんだよ！　みたいな（笑）。若き王の手腕をかけて攻め込むんですけど、毒を2回かけられて。帰ろうとすると退路遮断されるわけですよ。そこで全滅した後、再起の法を使ってもう一回攻め込むんですけど、また毒をかけられるんですよね。一体士気いくつあるんだと！

fan　そして、この時代の象徴ともいえるのが人馬西方デッキなわけですが。

SHU　人馬西方デッキね。もう手も足も出ませんでしたよ（泣）。あいつら、自分を象兵と勘違いしてるんじゃないか、って思うぐらい槍兵を気にせず前に出てきますからね。やっと倒したと思ったら、「これからが本番よ！」とかいって西方の乱で守られて、「今まではただの前座に過ぎなかったのね……」みたいな。

一同　（笑）。

シフクノ　そうそう、全国大会でも廃と人馬が多かったんだよね。

○○　廃デッキは大きく分けて2種類がはやったね。魏と組み合わせた場合は【R】曹仁も強かったし、蜀の【R】魏延や関銀屏との組み合わせもあった。

菊　でも、どちらかというとやっぱり人馬西方のイメージが強いかな。

fan　八卦デッキもここからよく使われ始めて、菊さんが人馬デッキを手詰まりにさせてるのをよく見たなぁ。

菊　といっても、西方の乱が強かったから結構嫌な相手だったけど。

○○　ごく一部だけど攻守デッキも使われてたよね。

オフィス　攻守は黄金の隼君、不死鳥君、僕と、やり込み系のプレイヤーが多く使ってたんですよ（笑）。

fan　あ、そういえばここって呉の天下でしたよね!?

シフクノ　君だけでしょ（笑）

SHU　fanさん以外、だれも活躍してませんよ（笑）。

シフクノ　ああ、それとぱちろ～さんが攻守魏4で皇帝に上がったんだ！

fan　4枚デッキで皇帝になったのは、『2』を通して馬龍☆とぱちろ～さんだけですね。

○○　おかしい人ばっかりだ（笑）。

――では、『Ver.2.01』での思い出をお願いします。

オフィス　自分の作った攻守デッキで頂上に載れて、それが認知されたのがすごくうれしかったですね。名前が売れたというか。まぁ、あまり流行しなかったんですけどね。苦労したのは菊さんとのマッチングです。マッチングしまくって全然勝てなかったんですよ。

SHU　【C】凌統が戦器付きで最大兵力150%だったんですよ。でも、李儒に毒かけられると「お～すげ減る減る！減ってく～♪」って。で、逃げ帰ろうとすると「お爺さま～」とかいって、董白の範囲がでかい！　どうしよ、どうしよ（汗）って、手がプルプル震えましたね。苦労しました。

菊　いろいろな戦術を知ったバージョンですね。計略の汎用性が高い【LE】諸葛亮を使うことで、さまざまな状況での展開を考え、覚えていくことができました。

○○　全国大会である程度勝ちが見えた瞬間に、【R】王異が勝手に計略を使い始めて負けたという、苦い思い出が強いです。計略ロック機能はホントありがたい！

シフクノ　僕はこのバージョンで、騎兵を壁にするテクニックを覚えたんですよ。弓兵の射程が長くなり、槍撃が調整されて兵法増援も弱くなったので、さすがに槍単では厳しくなって、白銀大徳デッキに行き着いたんです。そこで騎兵の壁が戦術的に必要になって。完成度の高いデッキを作れて、スキルを上げることができて、勉強になったバージョンですね。

～座談会番外編その1～ 各バージョンの好きなカードは？

やはり、自身がお世話になったカードを挙げる君主が多く、愛を感じられた。とはいえ、中には少々不純な理由の君主も居るようだが（笑）。

	Ver.2.0	Ver.2.01	Ver.2.1	Ver.2.11
fan114	バージョンに関係無く好きなんですが、【SR】賈詡ですね。すべてにおいて惚れてます。	【R】蛮勇孫策。イラストがすごくカッコイイし、何よりも小覇王の蛮勇が最高過ぎた。	【SR】鄧艾。自分では使ってなかったけど、イラスト、セリフ共にカッコ良過ぎるの一言。	【SR】龐徳。見た目の良さは当然のこと、このバージョンで特攻戦法の真の強さがやっと分かりました。
菊	【R】顔良。一騎討ちのセリフをはじめとして、見た目や計略などすべてにおいてカッコイイ。	【LE】諸葛亮。新しい楽しみ方を教えてくれたカードですし、横山光輝三国志も好きだったので。	【LE】魏延。カッコイイよね！　見た目とかセリフとか。最高です♪	【SR】奮激劉備。立ち回りに幅を持たせてくれたカードで、使っていて面白かったです。
全武将が○○	【UC】韓当。カードの絵も好きだし、コスト1では待ち望んでいたスペックのカードでした。	【UC】徐盛。スペックがいいし、麻痺矢戦法の効果時間が長いのがイイ。	【SR】貂蝉。計略も絵もいいですよね。ニヤニヤ。	【R】丁奉。弓兵が歩きながら18カウントも矢を撃てるとか最高♪　ホント最高っす♪
オフィス[illegible]	【UC】法正。迎撃ダメージUPの戦器が強いし、見た目などもカッコイイです。	【R】司馬懿。お世話になったし、すごく強いカードだったので。	【UC】木鹿大王。このバージョンでは木鹿大王同士の対決でほぼ負けたことが無く、頼りになるヤツでした。	【SR】張飛。本当にめちゃくちゃ強い！　騎兵を壁にすることを覚えさせてくれたカードでもあります。
シフクノ	【R】馬周瑜。『2』のカードなら【LE】劉備（本宮）。劉備が好きな上に、本宮さんのファンだったので。	【R】関銀屏。スペック的にもできる子過ぎました♪	蜀の【SR】関羽。好きなカードでもあり、騎兵が持つ募兵の重要性を教わったカードでもあります。	【LE】劉備（本宮）。やっぱり大徳が好きなんだってことを、もう一度認識できましたね。
SHU	【R】蛮勇孫策。もともと孫策と周瑜が好きなんですが、こっちの方が勇猛っぽいから孫策で（笑）。	【C】潘璋。このバージョンで唯一の希望の星だったんですよね。伏兵状態の端攻城役として	【R】孫権。計略は若き王の手腕を使うことが一番多くて、頼れる男だった。	【R】周瑜。今回は周瑜を最も生かせるバージョンですし、厨といわれることも少ないので（笑）。

●「Ver.2.01」こぼれ話：使用率の低い武将を中心に、戦器の効果が強化調整されたのも「Ver.2.01」の特徴。スターターパックに入っている一部の武将など、戦器の最大兵力UP効果により兵力が150%になっているのを見て、驚いた君主は多いことだろう。稼働から時間が経ち『2』の仕様に慣れてきた君主たちが、兵法外伝とともに研究対象としていったのだ。

魏・蜀の新カードが猛威を振るう！

Ver.2.1

魏のコスト1.5武将が一気に充実。また、【R】鮑三娘の戦乙女の息吹が強く、象と組み合わせた強力デッキが誕生！

主な流行デッキ

魏武	【SR】曹操、【R】杜預、【R】司馬昭、【R】楽進、【UC】程昱など
大徳息吹	【R3】馬超、【SR】劉備、【R】鮑三娘、【R】関銀屏、【C】諸葛瞻など
天啓手腕	【R】孫堅、【R】孫権、【UC】程普、【UC】韓当、【UC】孫桓、【C】潘璋など
呂布ワラ	【SR】呂布、【C】周倉、【C】阿会喃、【C】金環三結、【SR】張角、【UC】王允など

強力カードを使うか、打倒するか

――[illegible]に登場する英雄たちの子孫や弟子たち[illegible]新カードとして追加[illegible]

fan　まず覚醒ですが、結構危険な印象を受けましたね。

SHU　司馬兄弟とか、試合終盤になると【R】周瑜と同じスペックになるし。ホント勘弁でしたよ～。

シフクノ　魏軍に限った話かもしれないけど、スペック、計略共にコスト1.5枠が優秀過ぎたね。

○○　[illegible]文聘と[illegible]抗と張嶷、魏軍と比べると……「あれ？」って[illegible]（笑）。

菊　覚醒だけならまだしも、司馬兄弟とか羊祜、杜預などは計略も優秀で、知力依存度が低めだったからスキが無かったていうか。

○○　連合号令系の計略は武将のスペックが低くて、2勢力以上のデッキになるから、どうしても難しかったね。

オフィス　でも、現存の人物がカードになりましたよ。

一同　【R】シフクノ（袁術）（爆笑）。

シフクノ　仁義なき青井から「シフクノさん×2！　ニュース×2！　シフクノさんがカードになってます!!!!」ってうれしそうに電話がきましたからね。

fan　それ、僕にもきました（笑）。

――では、デッキ情勢に関してはいかがでしょう？

fan　【R】田豊は調整されたけど、イマイチ納得いかない部分があるんだよなぁ。

SHU　最大士気バックが4で、5～6部隊にかけて4部隊生きてれば4戻ってくるのは強過ぎ！　ちゃんと一人ひとりに還元値を振り分けてほしいですよね。

シフクノ　このバージョンでは呂布ワラが多かったよね。篡奪者君が初の純正群雄帝になって。

○○　そのせいか、今の張角は見る影も無いけどね（笑）。

fan　そして大徳鮑（【SR】劉備と【R】鮑三娘を核としたデッキの通称）と象鮑（象兵と【R】鮑三娘を核としたデッキの通称）ですね。加藤さんが象鮑で徳39へ。

SHU　呉バラにとってはホント地獄でしたね。マウント取られたときの【R】姜維が強過ぎるんですよ。撤退寸前まで兵力減ってたはずなのに、気付いたら満タン近くまで回復してて、「え～!?」って。

オフィス　ランカー陣はそれぞれポリシーを持っている人が多いから、象鮑を使う人が少なかったんです。それで分からん殺しができたのが大きかったですね。

菊　ホームの徳10前後だった人が、象鮑を使って徳27までいってたんだよ。あれはホント驚いたなぁ（笑）。でも、あんなに強いのに上の人は使ってなかったんだよね。

オフィス　徳＋10ぐらいいきますよ（笑）。間違い無い！

fan　自分で言いますか（笑）。ポリシー以外に、操作感などもあるんじゃないですかね。でも、加藤さんの立ち回りは極まってましたね。正直、面白みの無いデッキなのではと思ってたんですけど、あそこまで戦術面とかが極まると、さすがに観てて感心しましたからね。

シフクノ　実際、皇帝にいったのは加藤さんだけでしたしね。ほかの象鮑には勝てたけど、加藤さんだけには勝てなかったからなぁ。

オフィス　……そういえば、象に限って復活直後に一定時間停止しちゃうのが苦労したなぁ。自城から出るのが遅いんですよ。

シフクノ　あれはなぜなんでしょうね？

オフィス　象に乗るのに時間がかかるらしいです（笑）。

シフクノ　最初は【SR】一喝馬超、李儒、董白入りの6枚西涼単もはやって、分からん殺しができましたよね。

菊　ホントだるかったなぁ。90カウントぐらい毒とか馬岱、一喝でガチ守りして、最後に一喝でパリン、みたいな。

オフィス　そうそうそう！　連環の法とかと絡めて一発取られちゃうんですよね～。ホント腹立ったなぁ（笑）。

fan　そして、一番多かったのは魏武デッキじゃないですかね。階級問わず使っている人が多い印象でした。

SHU　3戦に1戦は魏武でしたね。大体司馬師が入ってて、「逃がさんぞ!!」って（笑）。

菊　6枚手腕天啓も全盛期だよね。

シフクノ　計略の選択肢が多くて、兵種バランスもすごくいいんだよね。兵種バランスが同系統のデッキには負けないんじゃないかな。

SHU　バランスデッキを相手にするよりも、機動力の高い騎馬単とかの方がやりにくいんですよね。

菊　一部以外にはスキが無いデッキだったよね。勝ちパターンがはっきりしてて、開幕防柵で守ってからのカウンター[illegible]でやられた人が多[illegible]んじゃないかな。

――では、「Ver.2.1」についても[illegible]などをお願いします。

オフィス　まぁ……[illegible]徳の時代でしたね……（笑）。やっぱり先に象鮑を使って、頂上に載せて皇帝になれたから、ほかの上位陣が使うのを控えさせられた。一番最初に使えば文句とかも言われにくいですしね。だから俺はいつもそれを狙ってるんですよ。象鮑は相性で絶対に無理という相手が居ないデッキだったから、自分でいろいろと研究して対応できたのがホントに面白かったですね。文句の無い、最高のバージョンでした。

SHU　ここも苦労したバージョンですね。魏武と象鮑と一喝以外のデッキには勝てたので、イケるかなと思ったんですけど、覇王と征覇王をいったりきたりで……。

――その三つに勝てないのは致命傷なのでは？（笑）

SHU　袁単が唯一、僕に安息をくれました。

菊　八卦を使っていたんですけど、6枚手腕と鮑象がキツくて苦労しましたね。でも、大徳鮑の存在には逆に助けられたというか、勉強させてもらいました。最初は開幕の息吹がしのげなくて、試行錯誤してしのぎ方を覚えたんです。つらいデッキが多かった分、スキルや戦術を磨くことができて、皇帝にも到達できたので、苦労したけど何だかんだで勉強になったバージョンです。

○○　やっぱり「ありあけの宴」で優勝できたのはうれしかったですね。西涼単傾国という、自分らしいデッキを作ることもできたし。それまで特殊な称号を持っていなかったので、「先生」はうれしかったなぁ。ただ、象鮑だけは勘弁な（笑）。

シフクノ　このときって、大徳の範囲が狭くなったんですよ。僕にとってあの範囲はすごく大事で、両端に分かれて攻め込めるかどうかで大分変わってくるんですよね。ダメージ計略への対策もしにくくなりますし。大徳の使い勝手が悪くなったのが、非常に残念でしたね。でも、そのおかげで桃園とかいろいろなデッキを触ったので、自分にとってはいい経験になったバージョンです。



～座談会番外編その2～　各バージョンの嫌いなカードは？

嫌いなカードに関しては、好きなカードと違い多くの君主が同じ武将を挙げることが多かった。やっぱり思うことはみんな同じ!?

	Ver.2.0	Ver.2.01	Ver.2.1	Ver.2.11
fan114	【UC】木鹿大王。固い上に攻城力が高いのがホントキツ過ぎました。	【R】田豊。強化しながら士気を増やせるとか……ありえないでしょ（笑）。	【SR】羊祜。スペックの高さはまたしも、刹那の粘りが強力かつお手軽過ぎ！	【SR】袁紹。八卦を使ってるときに苦しめられたので、ヤツのカットインを見ると軽くイラっとくる（笑）。
菊	【UC】木鹿大王。とにかくあの固さはくだらん！　ゲームをさせてもらってる気がしなかった。	【UC】李儒。そこまで苦労した記憶は無いけど、武力に関係無く兵力を減らすのはヒドイ。	【UC】木鹿大王。はじき戦法とやっぱりあの固さがホントくだらん。	【SR】袁紹。カウントこそ短いけど、あの範囲と武力上昇値では止められません。
全武将が○○	【C】金環三結。コイツのおかげで攻城兵デッキを諦めました。	【R】王異。好きなんだけど、嫌いです。理由は……言うまでもないですね（泣）。	緑と黄色で5枚あるんですけどね（笑）。まぁ……【UC】木鹿大王ですかね。やっぱり固過ぎ。	【R】呂布。【R】呉国太入りの徒弓麻痺矢なので火計が無く、飛翔降臨をどうすることもできなかった。
オフィス加藤	【UC】木鹿大王。自分も使っていたんですけど、相手の大風戒めに入ってた木鹿大王が固過ぎたので。	【UC】李儒。みんなよりは苦労しませんでしたけど、やっぱりあの毒がホント嫌でしたね。	【R】司馬昭。一番あのカードがキツかったので。栄斗さんに分からされました（笑）。	【R】諸葛亮（八卦陣）。八卦陣の奥義にはいつも苦しめられているので。
シフクノ	【UC】劉備。袁紹軍にやっかいになっていたころなのに、なんであんなにスペックが高いの？	【UC】李儒。説明不要。皆さんと同意見です（笑）。	【UC】木鹿大王。理由は言うまでも無く。コイツはホントくだらない！（笑）	【R】丁奉。もう、計略がイヤ！　歩きながら弓撃つのは反則だよ。僕の槍兵たちが（泣）。
SHU	断トツで【UC】&【LE】張飛。「城門をこじ開けろ～！」とかいって、かなりトラウマです。	断トツで【UC】李儒。もはや語るまでも無いでしょう。	【R】司馬師。手腕で強化しようが「逃がさんぞ！」で終了　無理だよ……（泣）	断トツで【R】丁奉。18カウント徒弓とか……、過去最高にムカつきます（怒）

※「好きなカード」、「嫌いなカード」の内容は、各君主のごく個人的な感想です。

●追加カードによるデッキ情勢の変化：「Ver.2.1」ではコスト1の武将が充実したことにより、【R】成公英などの優秀なコスト1武将を集めた多色悲哀デッキが誕生。ほとんどの悲哀デッキ使いがこの形に移行した。そのほかにも新しいタイプのデッキが増え、低コストから高コストまで新カードが大活躍したバージョンなのだ。

蜀に対抗するには蜀!?

Ver.2.11

序盤は孫呉天啓などがかはやるが、中盤以降は決着桃園が急増。徒弓麻痺矢や桃園に強い八卦陣も多く見られるように。

主な流行デッキ

決着桃園	【SR】張飛、【R】趙雲、【R】劉備、【R】関銀屏、【C】諸葛瞻など
八卦陣	【SR】魏延、【R】趙雲、【R2】諸葛亮、【R】関銀屏、【C】諸葛瞻など
徒弓麻痺矢	【SR】呂蒙、【R】丁奉、【UC】孫権、【UC】韓当、【UC】孫桓など
孫呉天啓	【SR】陸遜、【R】孫堅、【UC】孫権、【UC】韓当、【UC】孫桓など



爆発力が高いデッキの流行

――いよいよ最後のバージョン、現在進行形の『Ver.2.11』です。まずは変更点などについてお願いします。

シフクノ　復活を持つ武将の復活カウントが伸びたのはでかい。再起の法ですぐに復活しないんだよね。

オフィス　呂布ワラが一気に厳しくなりましたよね。

○○　それと、低武力の突撃や槍撃が減らなくなった。

fan　『Ver.2.1』までは武力が低くても何とかなり過ぎましたからね。仕方が無いかと。

オフィス　コスト1武将の槍撃で、中武力以上の武将を倒せましたからね。スキルゲーにもほどがあるぞ、と(笑)。

○○　ちなみに変更があるのは突撃や槍撃だけなんだけど、乱戦ダメージも変更されたと思われがちだよね。

菊　環境がそう思わせるんじゃないかな。武力上昇値の大きい号令が多いから、一瞬で溶けやすいっていうか。

fan　SHUさんはどうですか？

SHU　徳28まで上がれてるので、僕はウハウハですよ♪

fan　いや、そういうこと聞いてるんじゃなくて。

SHU　あんまり気にしたこと無いですかね～。

一同　(笑)。

SHU　そういえば、弓兵の射程短縮は意外に大きかったですね。例えばコソ泥攻城を止めるときとか……。

一同　ちょっとストップ!!　コソ泥攻城って(笑)？

SHU　伏兵状態のまま端攻城を狙うことですよ。やられたときに弓兵を向かわせて、いつもの感覚で置いておくと弓を撃ってなくて、攻城を余計に取られたりしたなぁ。

一同　ああ、なるほど(笑)。

fan　そして象兵にも調整が入ったわけですが。

○○　これは前のバージョンでやり過ぎた人が居るから仕方ない。

オフィス　(笑)。

菊　でも、[illegible]とは感じない[illegible]だよな[illegible]、[illegible]三結に対して武力3の武将を向かわせても、勝てない気がする。

○○　で、全国大会終了時に発表された上級戦器だけど。

SHU　いいとは思うんですけど、ちょっと時期が遅いかなと。通常戦器と同じように、商人が売りに来る場合は使っているデッキに入った武将のものを優先してほしいですね。全然集まらない。

シフクノ　それと、争奪戦では自分が持っていない上級戦器を優先的に選択してほしいよ。

――流行のデッキについてはいかがでしょうか？

オフィス　まず、赤兎暴走[illegible]陸遜を使って皇帝に到達してから、孫呉天啓デッキが結構はやりましたよね。

シフクノ　孫呉天啓は最初みんな対策ができてなくて、分からん殺しができたんだと思う。

fan　それはありますね。そして、何といっても決着桃園。加藤さんはホントデッキ構築力が高い。普通は桃園に知力5以下の武将を3体入れようとは思いませんから。

シフクノ　桃園はダメージ計略が恐いから、低知力はせいぜい主力のアタッカー1体ぐらいで、ほかは高知力&低武力で考えがちなのにね。

菊　そして徒弓麻痺矢。全国大会以降、急に増えたよね。

オフィス　ええ。YO3氏が初めて徒弓麻痺矢で頂上に[illegible]って、のりのり太朗さんや○○さんたちが使い込んで、それからですね。

fan　徒弓麻痺矢はデッキとして完成されてますよね。

○○　防柵があって計略のバリエーションも意外に豊富だしね。いいデッキだ(笑)。

fan　後は全国大会を制した♪ザビ～♪君が使っていた袁6をはじめ、王者、栄光などを含めた袁紹軍。

SHU　袁紹って名の付くカードは全部強過ぎる！

シフクノ　ホントだよ！　袁紹軍は計略のバランスが良過ぎる！

オフィス　武力ではほとんど負けないし、ダメージ計略には一応封印の計、妨害系には浄化の計が居るし。

菊　【SR】袁紹に関しては2勢力のデッキでもホント強いですからね。計略が強い。

○○　後は【R】陳琳。こいつのおかげでどの兵種にも強い。

菊　士気6、9、12と、どのタイミングでも強いんですよね。

――なるほど。後半は八卦陣も増えましたが。

オフィス　八卦使いの人に毎回桃園で勝っていたんですけど、ある日、その人が八卦陣になっていて、負けたら[illegible]略を空撃ちされました[illegible]。

一同　それ[illegible]での恨みだ[illegible](笑)。

菊　でも八卦陣は増えたよね～。僕も奮激八卦陣を使い始めたし。

オフィス　絶対菊さんの影響が大きいんですよ。

fan　虎斗氏が八卦陣は頑張れるってことを示して、菊さんが奮激八卦陣で頂上対決戦りまくりましたからね。

――では、最後のお題に[illegible]。[illegible]の『Ver.2.11』[illegible]て、皆さんの感想をお願いします。

オフィス加藤　このバージョンで[illegible]また皇帝になれたのかうれしいですね。決着桃園[illegible]はもちろん強いんですけど、一応完全なデッキパワー[illegible]けで[illegible]ないことを、少しは証明できたかなって。

SHU　ランカーを維持できているし、環境的には悪く無いので楽しめていますね。ただ、たった一つだけ「将軍の戦いを～」とかいうヤツ！　いきなり18カウント歩きながら矢を撃ち出すヤツが居ますよね(編集部注：【R】丁奉のこと)。「何だコイツは!?」と。何で陸遜の配下ごときがそんな号令を持っているんだと。勘弁してください(笑)。

菊　今までの中で、最も苦労しているのがこのバージョンですね。八卦だと武力が大幅に上がる号令はキツくて、7以上上がったら止められませんよ(笑)。今は八卦陣を使ってますが、それも安定して勝つのは難しいです。でも、八卦陣、徒弓麻痺矢、決着桃園は三すくみになってるじゃないですか。それに袁が絡んできて。そういった意味での対戦バランスはいいと思います。

○○　低武力武将の活躍の場が少し制限されたのは残念。この調整に納得はしているんですが、個人的にちょっと寂しいかなって。後、時間的な面で忙しくて、今バージョンでは結局徒弓麻痺矢デッキしか使っていないんですよ。だから、自分らしいデッキを作れなかったのが心残りですね。もっとやり込みたかったなぁ。

シフクノ　社会人プレイヤーの厳しさを思い知ったバージョンでしたね(笑)。とにかく最初は仕事が終わっても疲れがあるし、三国志をやり込む気力が起きなくて。最近は仕事にも慣れてきて気持ちにゆとりができたので、大英傑をゲットすべくやる気満々です♪

『2』全体を振り返って……

座談会の締めとして、『2』全体の感想を聞いてみた。文句も多かった彼らだが、その根底には『三国志大戦』への愛があふれていた!

――『2』の稼働期間は残りわずか、『3』が目前に迫っていますが、『2』はいかがでした？

オフィス　………やった。

SHU　……重いなぁ(笑)。

一同　(´_ゝ`)コクッ

菊　でもホントにやったなぁ。『1』よりできることが増えて、戦術の幅がすごく広がったよね。

オフィス　賛否両論分かれる部分でしょうが、外伝の存在や毎試合兵法を選択できるようになったことは、可能性が広がって良かったと思います。

SHU　うん。兵法選択は僕もいいと思います。組み合わせによっては相性差が顕著になる場合もあるけど、兵法を育てやすいというメリットもあるし。

シフクノ　何だかんだでホントに面白かったよ。

fan　これだけやり込んだプレイヤーが集まると、一つひとつ文句とかはあっても、全体で見ればやっぱり面白かったの一言になるんですよね。

○○　やり込んでる＝好きなわけだからね(笑)。本気でハマッているからこそ、文句も出るわけだし。

菊　イライラすることもあるけど、それよりもいろいろなことを試して、戦術がハマって勝てたときの喜びの方が圧倒的に大きいんだよね。このゲーム最高に面白いな、って。

fan　分かります。『1』も面白かったけど、『2』もすごく楽しかった！　『3』にも期待大ですね!!

(2007年11月吉日　エンタープレインにて)

●『Ver.2.11』[illegible]：意外なことに、強力カードとして名が挙がることの多い【UC】孫権や【R】夏侯[illegible]の話題はほとんど出なかった。座談会に参加した君主たちは、それらのカードに対してあまり苦労していないのだろうか……。きっちりと対策を考えて対処できているのだとしたら、さすがの一言だ。

銅雀台

三国投稿演義

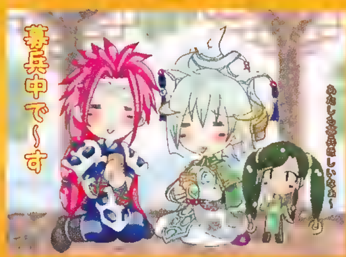
いよいよ『3』の稼働が近付きまして、皆さまも最終調整にお忙しいのでは？　投稿作品をご紹介する当方でも、『3』に向けてのラストスパートが秀作の中に光っておりますぞ!!

今月の一騎当千



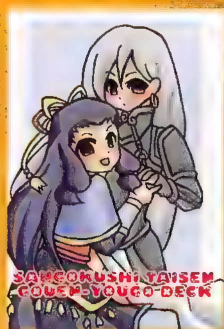
（二州・鹿児島県　ATSUTO君）

☆小生「銅雀台」を担当すること長かれど、これほどの【UC】関羽殿の威容は見たことがありませぬ!!　荊州近辺にて「関」の旗を、魏呉が恐れたのも納得ですな。『3』での武神ぶりにも期待が高まります！



（五州・奈良県　くりまんじゅうさん）

Ⓗ戦場でこっそりくつろぐ蜀のお二方。募兵の特権かと（笑）。関銀屏嬢に募兵が付いたら、間違い無く1コス最強ですな！



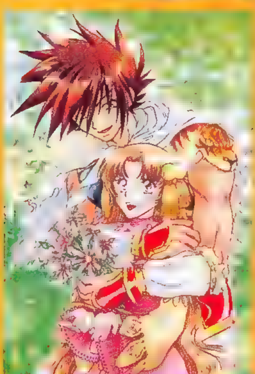
（二州・東京都　なつぺそさん）

Ⓗ「最期の業炎」を「再起の擁護者」でサポート、まさに呉の古参将の忠義の再現！　お二方の見目麗しさもひそかな強みですな。



（四州・大阪府　べるコロさん）

Ⓗ愛らしくもちょっと小憎らしい、今なお絶大な人気を誇る【UC】董白様の魅力溢れる一枚です！　振り返ってみれば、西涼軍の投稿比率の半分以上は董白様が支えておいでてしたなぁ……（遠い目）。



（一州・石川県　チーパオさん）

☆小覇王と恐れられた孫策ですが、愛する大喬の前ではこのような表情も？　その後の悲劇も知る者ならば、この心温まる風景を見て、いろいろな想いを抱くこと間違い無いですぞーッ!!（感涙）

いきなり大人気!?　名門の大攻勢

今月は袁紹軍の投稿が奇跡のごとく（ヒドッ）多数でした！



（九州・大阪府　J・Bさん）

☆このようにかわいく描かれても、実に似合う高覧殿。実は以前から袁紹軍投稿一番人気なのです！



（五州・宮城県　はなやか涼子君）

☆袁紹殿のお困り様と軍内の雰囲気が凝縮された一枚！　コストの合計が8の上、自爆のお二人には導火線が!?



（七州・北海道　くらげさん）

Ⓗ聖夜の日に、ぐっすり眠る高覧殿にプレゼントの図。ま、まさか話題の上級戦器は、このように届けられたとッ!?

fan114命がけの推挙

これはまた濃いタッチの五将軍が届きましたね。一目見ただけで、その勇猛さをうかがうことができます。ただし!!　于禁に限ってはナメてるとしかいいようが無く（笑）、呉夫人様にでも「シャキっとせんか！」と喝を入れていただきたいですな。



（五州・神奈川県　PAYPAY君）Ⓗ

涼……11.2%	袁……5.4%
魏……25.4%	蜀……27.3%
呉……23.4%	他……7.3%



先月は並んだ魏と蜀ですが、今月は蜀に投稿集中！　『2』での最終結果はいかに……!?

銅雀台速報

『2』最強の軍が集う!?　超局地戦・武将コスト10決戦!!

引き継ぎ称号のためのプレイもいいですが、大会での特殊称号獲得もぜひ！　11月30日～12月2日に開催される超局地戦は、何と武将コスト上限が10となる一大決戦。常識外の強力布陣がぶつかり合うこの大会、参加せねば末代まで後悔しますぞ!!

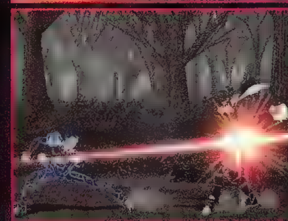
「銅雀台」では「三国志大戦」の投稿作品を大募集中です！　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等とともに「銅雀台」宛てと明記の上お送りを！　Ⓗマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.com/の「投稿者リンク」に掲載中！

――喜べ少年、君の願いは、ようやく叶う

Fate/unlimited codes
フェイト/アンリミテッドコード







Text:ハメコ。、KZA

Fate/unlimited codes(フェイト/アンリミテッドコード)

■メーカー	原作・監修:TYPE-MOON 制作:キャビア/開発:エイティング
■ジャンル	対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	2008年予定
■使用基板	SYSTEM246

2004年にTYPE-MOONから発売され、2006年にTVアニメ化、2007年にはPlayStation 2に移植された大人気ヴィジュアルノベルゲーム『Fate/stay night』が、ついに格闘ゲームとしてアーケードに登場する。その名も『Fate/unlimited codes』。3Dモデリングで再現されたキャラクターたちを操り、聖杯戦争を勝ち抜け!!

聖杯戦争、次の舞台はアーケード!!



セイバーとアーチャーが激突! 原作であったあの名シーンを、または夢にまで見た幻の対戦シーンをアーケードで再現できるぞ。

『Fate/unlimited codes』は見た目は3D格闘ゲームだが、操作感覚はお馴染みの2D対戦格闘ゲームに近いようだ。レバー操作でキャラクターの移動とガードを、四つのボタンでさまざまなアクションを取る。3D格闘ゲームに馴染みのないプレイヤーでもすんなり遊べるだろう。現状判明しているキャラクターは、サーヴァントのセイバーとアーチャー。そしてマスターである衛宮 士郎と遠坂 凛の4キャラクター。サーヴァントのサポート役であるマスターの、ゲーム上での役割が気になるところだ。また、画面写真にはランサーとバーサーカーの姿も確認できるが……。

Fate stay night [Réalta Nua] とは?

フェイト ステイナイト レアルタ ヌア

すべての元となった伝奇活劇ヴィジュアルノベル『Fate/stay night』のストーリーと、作中に出てくるキーワードを紹介。

STORY

舞台は海と山に囲まれた都市・冬木市。何の変哲もないこの街に、少しずつ侵食する闇があった。手にした者の願いを叶えるという「聖杯」。その「聖杯」を実現させる為、一つの儀式が行われようとしていた。

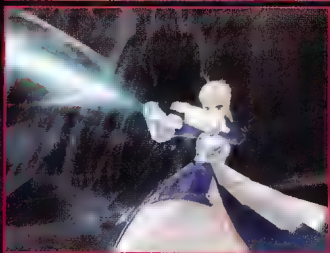
聖杯に選ばれた七人の魔術師(マスター)は七騎の使い魔(サーヴァント)と契約し、自らが聖杯に相応しい事を証明しなければならない。つまり。

マスターとなった者は他のマスターを消去して、自身こそ最強だと示さなければならないのだ。杯を求める行いは、その全てが"聖杯戦争"と呼ばれる。この地に起きる儀式は、その名に恥じない"殺し合い"といえるだろう。

魔術を習うもその才能を見いだせず、半人前の魔術師として生きていた主人公衛宮士郎。ふとしたきっかけからマスター同士の戦いに巻き込まれた士郎は、偶発的に七人のサーヴァントの一人、セイバーと契約する事になる。

望まぬままマスターの一人になった士郎は、聖杯を巡る戦いに身を投じる事になるのだが――







剣を得意とするセイバー。普段は風で光を屈折させる「風王結界」を使い、見えない剣としている。

宝具	
	約束された勝利の剣(エクスカリバー)
	全て遠き理想郷(アヴァロン)
	風王結界(インビジブル・エア)



「問おう。貴方が私のマスターか」

約束された勝利の剣(エクスカリバー)



セイバーの宝具「約束された勝利の剣」がさく裂! 所有者の魔力を光に変換して収束、それを加速させて運動量を増大させ、神霊レベルの魔術行使を可能とする。ゲーム上でもその設定に相応しい威力が表現されている。

セイバー SABER

衛宮士郎と契約をした七騎の英霊の一人。外見は華奢な少女だが、その正体はイングランドの英雄アーサー王である。剣を得意とする"セイバー"のクラスで、携えた宝具"約束された勝利の剣(エクスカリバー)"を自在に使いこなす。

生前に果たせなかった目的を成就するため、持ち主のあらゆる願いを叶えるという「聖杯」を求めて聖杯戦争に臨む。

『Fate』の世界観を彩るキーワードたち

独特の世界観が確立されている『Fate/stay night』を楽しむにはキーワードを覚えるのが近道。以下のキーワードを今から頭に入れておこう。

◎聖杯

神の血を受けた杯。最高位の聖遺物であり、持ち主の願いを叶える願望機。その起源は多くの神話で顔を見せる"願いを叶える大釜"と言われている。『Fate』で登場する聖杯はオリジナルではなく、"願望機"として機能するように作られたレプリカ。

◎聖杯戦争

聖杯を得るための競争行為を示したもの。舞台となる冬木市の聖杯戦争は特殊で、英霊を使い魔にするサーヴァントシステムは冬木市だけのものらしい。

◎英霊

生前に偉大な功績をあげ、死後においてなお信仰の対象となった英雄がなるモノ。"人間を守る"力としては最高位の存在であり、その分類は亡霊ではなく精霊に近い。

◎サーヴァント

聖杯によって召還された英霊。人々に知られた名声の高さに応じて、英雄としての高い力を発揮することができる。特に生前彼らが使用していた必殺の武器「宝具」は戦闘の切札となる。同時に名を知られるということは、その英霊の弱点を晒すことにも繋がるため、英霊とその宝具の名をできるかぎり隠す傾向にある。(そのため、セイバーなどのクラス名称で呼ばれることとなる)

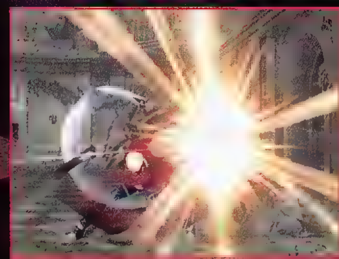




「ああ。時間を稼ぐのはいいが——別に、アレを倒してしまっても構わんのだろう?」



アーチャーのクラスを冠しているだけに、弓を使った遠距離戦が強力そうだ。また、手にした短剣・干将、莫耶を用いた近距離戦にも期待できそうだ。





宝具	無し
使用武器	干将·莫耶、ほか
固有結界	Unlimited Blade Works（無限の剣製）

アーチャー ARCHER

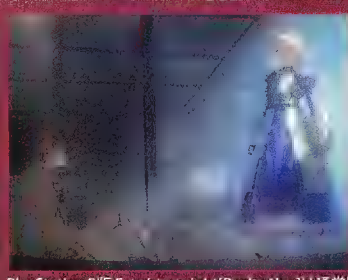
遠坂凛と契約した"アーチャー（弓兵）"のクラスの英霊。
アーチャーのクラスでありながら、2本の短刀"干将·莫耶（かんしょう·ばくや）"での白兵戦を得意とする。他の英霊と異なって特定の宝具を持たないが、武器の複製を可能にする固有結界「Unlimited Blade Works（無限の剣製）」を自在に操ることができる。
謎の多い英霊で、「聖杯」とは別の目的を持って聖杯戦争に参加しているようだが…？

Unlimited Blade Works



祝!! アーケード化記念コラム——さあ、理想を抱いて溺死しよう

ハメコ。 あのサーヴァントたちを自由に操って闘える日がついに来たね!!
&う 表現は3Dだけど、ゲームシステムは2Dに準拠するのがうれしい！
ハメコ。 スピーディーな展開だといいなぁ。英霊って大抵音速超えてるし。
&う 確かに。それにしても原作のバトルシーンの表現は秀逸だったなぁ。
ハメコ。 実はこの吉報を聞いて、原作をおさらいしまくったんですよー。んで、深夜にモニタの前で号泣（笑）。名シーン名台詞が多過ぎるよ……。
&う 対戦中に名シーンや名台詞が再現されるってだけでワクワクですな!!
ハメコ。 本作をより深く楽しむためにも、原作をやり込んでおくべし。よし、俺も仕事サボっておさらいだ!!
&う 了解。地獄に落ちろマスター。





PlayStation 2版 Fate/stay night[Realta Nua]は通常版7,140円（税込）で好評発売中DA !!

衛宮 士郎 SHIRO EMIYA

「Fate/stay night」の主人公。
　冬木市に暮らし、穂群原学園に通う高校2年生。10年前に冬木市で発生した大火災の唯一の生存者という過去を持つ。大火災で命を救ってくれた養父、衛宮切嗣に魔術の指導を受けたが、未だ簡単な「強化」の魔術しか使えない半人前の魔術師である。
　今は亡き養父への憧れから、「正義の味方となって人々を救い、幸せにする」という理想を本気で追いかけている。運命の夜、何の偶然からか突然召喚された英霊“セイバー”と契約、窮地を救われてからマスターとして聖杯戦争に参加することになる。



「お生憎さま。いまどきの魔術師ってのは、格闘戦もこなすのよ？」



「難しい筈はない。不可能な事でもない。もとよりこの身は、ただそれだけに特化した魔術回路――！」

遠坂 凛 RIN TOHSAKA

弓兵の英霊、アーチャーのマスターで、士郎と同じ穂群原学園に通う魔術師。
　学校では男女問わず絶大な人気を誇る美少女であり、優等生を演じている。五大元素使いの魔術師として高い実力を誇り、相手を指差すことで人を呪うという魔術・ガンド撃ちを得意とする。凛の父も魔術師として10年前の聖杯戦争に参加しており、凛も亡き父の遺志を継いで聖杯戦争に臨む。



「リフレクトガード」で相手の攻撃を受け止めて……、

サーヴァントは全部で七騎。つまり――!!

攻防のカギとなりそうな「リフレクトガード」は、「相手の剣撃を読むことで、一気に反撃に転じることのできるシステム」とのことだが、発動前後のスキや受け止められる攻撃の種類、受け止めた後の反撃などの性能が気になるところ。サーヴァントたちの切札となる必殺の武器「宝具」も再現されているので、一撃必殺の攻撃手段となることだろう。また、サーヴァント固有の特殊能力も「潜在能力」として使用することができるようだ。サーヴァントと契約したマスターたちの役割はどうなるのか？　ランサーやバーサーカー以外のサーヴァントたちの登場はあるのか？　続報を待て!!





反撃を繰り出す！　激しい攻防の核となりそうなシステムだ。

2008年登場予定！　乞うご期待！

ARCANA HEART 2
アルカナハート2

第三の新聖女はパイルバンカー使い!!

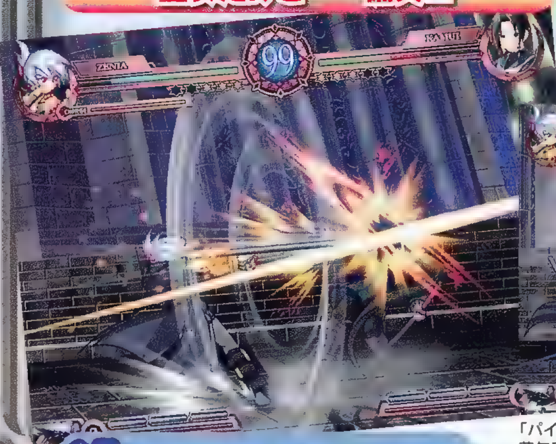
今月も新たに公開された新聖女と、その好敵手(?)となる二人の聖女の新情報をいち早く紹介! 少しずつ見えてきたシステム情報と、入手できた最新の画面写真もお届けするぞ。

Text:カイゼルちくわ

アルカナハート 2
■メーカー　：エクサム
■ジャンル　：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日　：今冬予定
■使用基板：—

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

聖女だけど……傭兵!?





露国（ロシア）聖霊庁から関東に派遣された傭兵・ゼニアの持つ武装は、杭を打ち出すパイルバンカー!? 独自の戦闘スタイルに、大いに期待できそうだ！

「パイルバンカー」とは、火薬や蒸気圧で杭を打ち出す、白兵戦兵器のこと。左写真ではその破壊力を存分に発揮している。右写真では飛び道具を放っているが、氷のアルカナの必殺技か？



氷のアルカナ



アルマシア

開発スタッフが語る！

ゼニア、ここが見どころ！

露国聖霊庁からパイルバンカー「イディナローク」を携えて、ゼニアがやってきました。パンチを主体とした戦闘スタイルでリーチはやや短めですが、ゼニアの技の中では突出したリーチを誇るイディナロークの扱い方が重要なポイントでしょうか？ 戦闘のプロであるゼニアを迎え撃つのは神依とこのは……？ カッコいいキャラクターですので、女の子ばっかりの格闘ゲームはちょっと……と敬遠せずに、プレイしていただければ幸いです。　（さくらいとおる）

戦火を巡る金色の戦杭遣い

ゼニア・ヴァロフ



伝説の千年守に挑戦者現る!?

かつて幾度も歴史上の聖霊事変を解決した千年守（ちとせのかみ）、神依。特に先の大戦時、第三帝国の神霊兵器を破壊した活躍は（リリカの父親も関与した事件）、欧州の聖霊庁関係者の中では伝説となっており、「Millennium Keeper」とたたえられている。

そんな人物と日本で出会い、傭兵・ゼニアの闘いの遺伝子が騒ぐ!? 神依としても、自らを高める闘いは望むところ。立ち合う二人を前に、千年守御側役・このはは……？





上写真は業刎などと同じく空中技に見えるが、新たな超必殺技だろうか。下写真は閨間の2段目と思いきや、斬り付ける位置がやや低め。新通常技？それとも下段の新必殺技か？



「死すべき時を知らされれば、生くべき時もまた知らず。されどこの身は宿命になくる」

宿命を負いし時代の護り手
朱鷺宮 神依
Tokinomiya Kamui

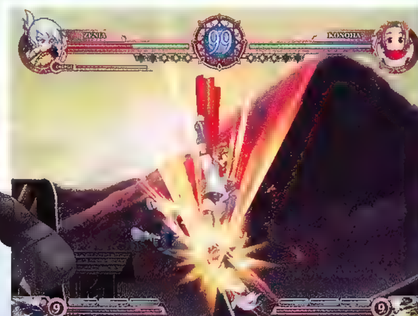
前回の大事件から引き続き、このはを連れて関東の[illegible]の収拾にあたる神依。長い歴史の中で幾度も眠りと目[illegible]めを繰り返す、守護者の宿命に身を捧げる彼女だか[illegible]ニアという好敵手を得ることでどのような変化た……

時のアルカナ



アヌトゥパーダ

すべてが謎の古代の機械時計にしてアルカナの一つ 時間と空間を意のままに操る力を持ち、悠久の時を生きて、聖霊界と物質界の均衡のために戦う者に力を貸す





上写真はこのは百分身の術のフィニッシュに似ているが、姿勢やエフェクトが異なるため、新技の可能性が高い。空中戦がさらに強化される!? 下写真は疾風突きのようだが、演出がより派手に！

樹のアルカナ



モリオモト

[illegible]

「わふっ♪ このはにお任せくださりませー」

忍びの技を受け継ぐあやかしの末裔
このは

[illegible]

ペトラやキャサリン、新システムの情報もキャッチ！ 次ページを見逃すな!!

前作のプレイ感覚をそのままに より操作しやすい形へと進化!!

気になる『2』のゲームシステムだが、アルカナコンボやホーミングキャンセル、ガードキャンセルなどの代表的なシステムについては、大きな変更が無いとのこと。前作からのプレイヤーは、これまで通りの感覚でプレイできるはず。

ボタンの数は、四つから五つに変更となる。今までは一つのボタンで入力していたアルカナ必殺技と各種ホーミングの操作が、『2』からは別々のボタンに分かれるのだ。アルカナ必殺技の入力ミスで各種ホーミングが暴発する事故が無くなる上、アルカナ必殺技をためながらの各種ホーミングが可能となるので、戦術や連続技の幅がさらに広がるはず!

だが、『2』では打ち上げ(⬆+C)とふっ飛ばし(➡+C)の操作が、アルカナボタンに変更されるとの情報も! アルカナ必殺技をためつつ出せなくなるので、戦術に織り込んでいた人は注意しよう。

アルカナボタンが独立し、5ボタンに!!



新たなボタンの配置は上記の通り。ホーミングボタンの位置は変わらないので、ホーミングキャンセルを絡めた連続技は、今まで通りの感覚で出せそうだ。アルカナボタンが独立したことで戸惑いそうだが、弱→中→強→必殺技の流れに沿った配置なので、すぐに慣れるはず。

新システムの写真を入手!!

右の2点は、『2』で追加されるという新システムの写真。以前「闘劇魂Vol.7」のインタビューにおいて、攻撃システムと防御システムが一つずつ追加されるとの話があったので、恐らく左が攻撃用、右が防御用のシステムの写真と思われるが……? 出すための操作や条件、その性能については、情報が無く未知数の状態。判明し次第お伝えしていくので、今は想像しつつ待っていてほしい!

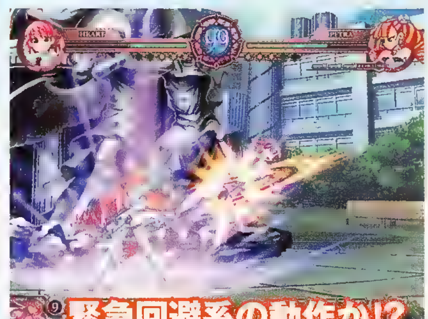
果たしてその真相は!?

特殊なキャンセル行動!?

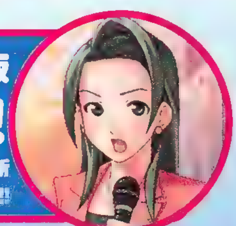


はぁとがロズ トクソを出しつつ移動? 攻撃の残像を残したまま次の行動へと移れる、超攻撃的なシステムなのか!?

1ラウンドに1回使えるアルカナフォース以外で、緊急回避が可能に!? ゲージ消費などのみで、複数回出せるのだろうか?



緊急回避系の動作か!?



アルカナSIGNALS ! 出張版 新聖女密着取材!!

どこでも登場、兵藤です! 以前紹介した二人の新聖女について、気になる新画面写真を入手致しました!!



マズルフラッシュで攻撃!



その二挺拳銃が火を噴く瞬間を激写! リーチが長めの攻撃なので、いかにも横方向へのけん制に活躍しそうですね!

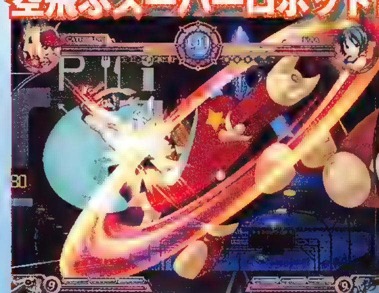
ペトラとゼニアに謎のゲージが!?

各写真から、ペトラさんとゼニアさんが持つ特殊なゲージを確認! ペトラさんのゲージには愛銃「アレクサンドラ・クリスティーナ」の銘があり、以前インタビューで出た「銃にパワーをためる」とのお話が関わっていそうな予感が……?

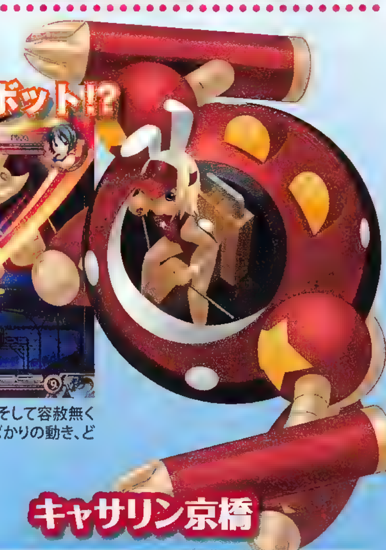
一方、ゼニアさんのゲージには「チャージ」とあり、いかにも攻撃に関係がありそう!?



空飛ぶスーパーロボット!?



キャサリンさんの相棒・テリー淀川が飛び、そして容赦無く回っております! この画面全体を覆わんばかりの動き、どこまで攻撃判定があるのでしょうか!?



新聖女&新システムを大予想っ!!

JK ついに新聖女も三人目。個性的な面々がそろってきました!

age ゼニアはクールでカッコイイけど、武骨で熱い武器をお持ちのようで……、そのギャップがイイネ!!

&う 謎のゲージはパイルバンカーの出力表示ですかね? 残量に応じて攻撃力が変わるとか!?

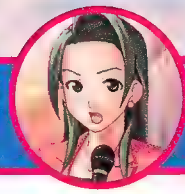
JK 氷のアルカナには、凍結など一クセある攻撃が多そうですね。

age それと、新システムに期待大! もともと多彩な攻めができるゲームなのに、さらに攻撃の幅が広がって、それに対抗するように回避技まで!!

&う 詳細はまだ不明ですが、駆け引きがより熱くなりそうですな!

アルカナSIGNALS!

「転職、考えなきゃ……」とは言いましたが、『2』での出番があるか気になる兵藤です！　『アルカナハート』の最新情報と投稿作品をご紹介する当コーナー、今月はまだまだ熱いリーゼさんの攻略も含めて、現場からお送りします！



新聖女の投稿も紹介！
アルカナGALLERYS！

新聖女の皆さんを描いた作品も、続々届いております当コーナー！　ちなみに私、兵藤しず香の続投嘆願書も随時募（以下カット）。



（東京都　上原キノ君）
☆『2』を前に、11人の聖女が大集合！　それぞれの個性が、一目で伝わってきますね～。



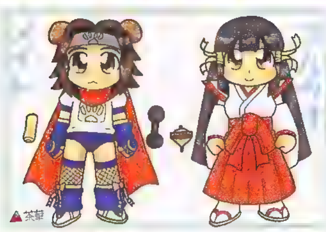
（埼玉県　涼風君）
☆春日姉妹の小糸と小唄、ちょっとりりしく降臨真気！　今はまだ幼いですが、将来は舞織、鼓音以上の実力者に!?

（東京都　有葉貴重君）
☆い、いつの間にか主役の座がっ!?　いやいや、みんなが主人公ですよ！



（熊本県　つむじかなと君）
☆聖夜も間近ということで、親友同士でお泊り会。親友同士、互いの気持ちが一番の贈り物かも？





（神奈川県　茶草君）
☆ぬいぐるみに続く、フィギュメイト化計画!?　ちくわと鉄アレイは、やはり忍者だから……？

ペトラ　至高の闇







対戦攻略
しぶとく「FULL!!」攻略続行！



今回は一風変わった闘い方ができる鋼のアルカナに注目。任意にゲージをためられるので、逃げ回る相手に有効だ。

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Lieselotte Achenbach

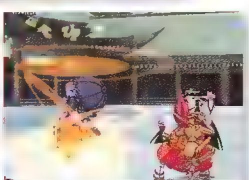
鋼のアルカナでの闘い方

強力な連続技や起き攻めも、相手に逃げ回られると使うチャンスが無い。そんな相手に有効なのが鋼のアルカナだ。相手が近付いてこないようならエネルゲイアでゲージをため、Lv3ディカイオーシスを狙っていけば、相手に攻めを強要できるのだ。

ゲージが無いときは、各種人形攻撃やプテリュクスで相手を足止めしつつ、エネルゲイアでゲージをためる。相手が焦って攻めてきたら、人形と本体の攻撃で対応しつつ、スキあらば各種パワーアップ技を使いたい。



エネルゲイア中も人形を操作可能。プテリュクスと人形で守ってゲージをためよう。



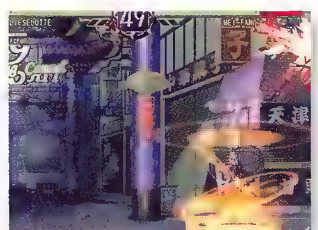
死に誘うケベルヒット後は、各種パワーアップ技やエネルゲイアを使うチャンスだ。

パワーアップしつつ起き攻めへ！

下記の連続技は、途中にパワーアップ技を挟んだもの。各種連続技から、画面端付近でホーミングキャンセルを使った直後に移行できるぞ。

Ⓙ▶B狂おしきベレン設置→下方向＋Cは、どちらかを若干遅らせるのがポイント（両方最速だと以降がつながらない）。成功すればたたき落とした相手を狂おしきベレンで拾えるので、本体はⒽ▶⬇＋Dで着地し、すぐにパワーアップ技へ。その動作中にCを連打すれば、空中人形C攻撃が2ヒットし、さらに立ちAで拾えるぞ。

その後は抗えぬボイゲンの2段目で連続技を締め、パワーアップした状態で起き攻めへと移行しよう。



狂おしきベレン設置前に人形を画面中央側へ動かしておけば、技後に人形が画面端側を向く。その後の連続技のつなぎが安定するぞ。

連続技
（鋼のアルカナ、相手画面端、人形分離状態の連続技から）各種ホーミングキャンセル→ジャンプ［A（2段目）→下方向＋C］Ⓙ▶人形C攻撃→B狂おしきベレン設置→下方向＋CⒽ▶（⬇＋D）→狂おしきベレンヒット→（着地～各種パワーアップ技）→空中人形C攻撃（2ヒット）→立ちA（1段目）Ⓙ▶ジャンプ［A（2段目）→A（1段目）］Ⓙ▶［A（2段目）→下方向＋C］→人形C攻撃→（着地）A抗えぬボイゲン設置→ジャンプ［A（1段目）→下方向＋C］→抗えぬボイゲン（2段目）ヒット～各種起き攻めへ

※［］内=アルカナコンボ、Ⓒ▶=キャンセル、Ⓙ▶=ジャンプキャンセル、Ⓗ▶=ホーミングキャンセル

あるかなひみつメモ
当方では、『アルカナハート』シリーズの各ニュースに加え、イラストやエクサムさんへの質問など、投稿も全力でご紹介！　最新作『2』の質問やイラストも待ってます！　宛先は先はこちら↓
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

二人の新キャラクターを紹介！

戦国BASARA X CROSS

戦国バサラX（クロス）

今回は、重要なシステムのおさらいと、二人のキャラクター紹介、そして今から考えるキャラ適性の3本だ。

戦国BASARA®X（クロス）
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：８方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2008年春予定
■使用基板：システム246／システム256（246機能のみ）

Text：ゆきのせ、パチ

今までに紹介された操作、システムを総まとめ！

稼働時期が冬から春に延び、ファンには待ち遠しい時間が少々増えてしまった本作だが、その分パワーアップを遂げて登場するはず。システムと操作方法のおさらいをしておこう。

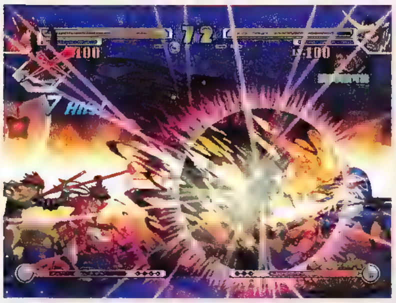
基本操作



８方向レバー＋４ボタン

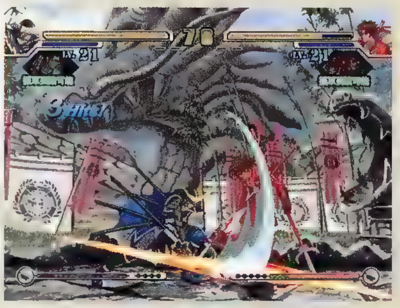
操作は8方向レバー、ボタンは弱、中、強、援軍ボタンの四つ。攻撃ボタンは三つなのでシンプルに遊べる。特殊操作は右の表一覧をチェック！　特に重要なものは下でピックアップしてみたぞ。

チェーンコンボ	通常技がヒットorガード中に任意のボタン
エリアル攻撃	⬇＋中＋強 同時押し
吹き飛ばし攻撃	中＋強 同時押し
ガードキャンセル攻撃	（ガード中に）➡＋中＋強 同時押し
パーフェクトガード	⬅＋弱＋中 同時押し
ジャストディフェンス	相手の攻撃を寸前でガード
一撃BASARA技発動準備	（一撃ゲージ点滅中に）弱＋中＋強 同時押し



援軍が攻防のカギを握る！

援軍ボタンを押すとそのキャラに応じた援軍キャラが登場。援軍を呼ぶ前の時間の長さでレベルが上昇し、高いほど援軍が強くなる。早めに呼ぶか、遅めに呼ぶか、タイミングによって試合の流れが大きく変わるだろう。攻撃のフォローや、連係に加えたりなど可能性は無限大！　これを忘れるべからず。

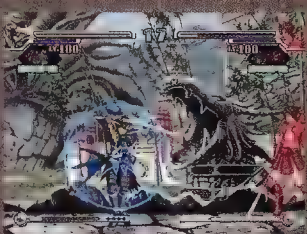


弱→中→強と順番にボタンを押すことにより、流れるような連続攻撃を出せる。レバー入れ攻撃も組み込めるぞ。

即戦力となる重要システムをチェック！

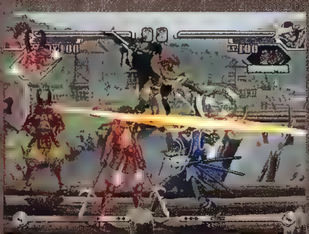
システムの多い本作だが、以下のものを覚えておけば対戦で困ることは少ないだろう。

パーフェクトガード



空中ガードできない攻撃を防げたり、必殺技のケズリダメージを無効化する。空中での行動が多い本作だけに重要となる行動だ。

援軍アタック



キャラごとの援軍が登場し、専用の攻撃を繰り出す。立ち回りや連続技の強化など、戦術の核となる部分を支援するシステム。

援軍カウンター



攻撃をくらっている最中に援軍ボタンを押すと、援軍キャラが攻撃し、相手の連続技をカットしてくれる。重要な防御手段だ。

エリアル攻撃



空中に打ち上げる攻撃で、ヒット時にレバー⬆でジャンプして追撃を決められる。このジャンプ時はさまざまな連続技を狙えるぞ。

小判を稼いでカラクリ兵器を生産！

弩九：回転（どきゅう：かいてん）



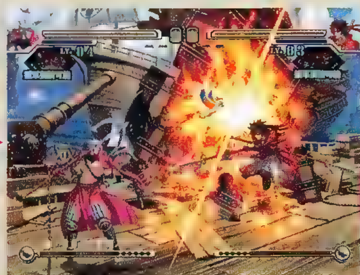
弩九：落下（どきゅう：らっか）



碇槍に乗って高速移動する弩九からの派生技。

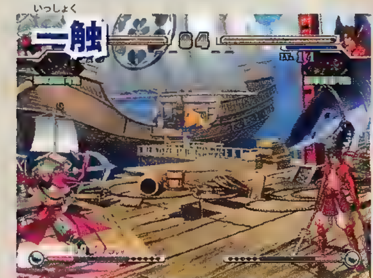
カラクリ兵器生産要請（からくりへいきせいさんようせい）





小判を使って援軍キャラ的な性質の「カラクリ兵器」を呼ぶ。

一触（いっしょく）

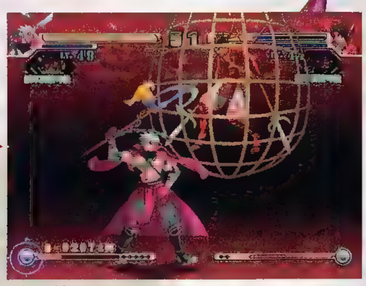




碇槍を投げ付け、相手の足を引っ掛ける技。

BASARA技 四縛（しばく）





地面に碇槍をたたき付けた後、相手を罠にからめとる技。

BASARA技 千日航路（せんにちこうろ）



懐から取り出した地図に相手が触れると、地図が相手を包んで燃え上がり、爆発する一撃BASARA技。横方向への射程は長くないが、対空に使用することができそうだ。



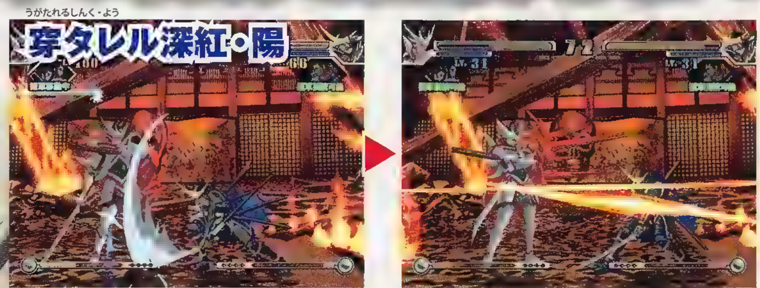
インプレッション

戦闘中に現れる宝箱などで小判を入手でき、それでカラクリ兵器を呼び出して闘う特殊なキャラ。

通常技のリーチが長く、けん制が強力なキャラになりそうだ。「一触」は飛び道具といっても過言ではないリーチを誇る技。ヒット時にレバー入力をすることによって相手を引き寄せる位置を変えられるようだ。「弩九」は槍の上に乗り高速移動する技。派生技の「弩九：回転」は炎を出しながらその場で宙返りし、「弩九：落下」はその場に急速降下攻撃を仕掛ける。ガード崩しに使えそうだ。BASARA技である「四縛」は攻撃判定がある設置技で、捕縛された相手は一定時間行動不能に陥る。（ゆきのせ）

多彩な飛び道具で戦場を圧倒せよ！





相手の攻撃をガードした瞬間に出せる特殊な当て身技。



ショットガンから放たれる弾丸で攻撃する技。



魂を吸収できるようになる技と、魂を使った派生技。



マントを翻し、空中に居る相手をマントで捕らえて業火で焼く技。



無数の骸骨で築かれたやぐらに座り、相手をにらみつけて視線を放つ一撃BASARA技。視線が命中すると、背景に城が出現、信長が剣を地面に突き刺すと同時に大爆発を起こす。

インプレッション

織田信長は、飛び道具の種類が豊富なけん制主体のキャラ。

「遠雷遥」はショットガンから放たれる弾丸で攻撃する技で、空中でも出せる使い勝手がいい飛び道具だ。「[illegible]ノ棘」は地面から日本刀が飛び出る飛び道具で、斜め上に出るので対空に使えそうだ。「穿タレル深紅」は攻撃をガードした瞬間に相手の攻撃ボタンと同じボタンを離すことにより発動するカウンター技だ。「慟哭スル魂」は発動すると信長が赤いオーラに包まれ、その間に相手にダメージを与えると魂を吸収する特殊な技。吸収した魂は派生技である「波動」や「散華」で放出でき、立ち回りや連続技が強化できそうだ。（ゆきのせ）

来春稼働までに決めておく!?

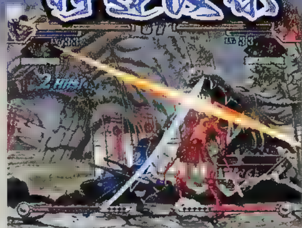
キャラ性能＋αから見るオススメキャラ

稼動まで時間があるものの、キャラだけは先に決めておきたい！ という先走りなキミはこのページでキャラ決めNOW！ 技性能で選んでもいいが、それ以外の要素もチェキ！



伊達政宗

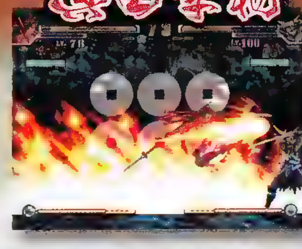




飛び道具、対空、突進技とバランスよくそろったスタンダードキャラ。扱いやすいので初心者には特にオススメだ。外人かぶれの英語や、隻眼にグッとくる人は迷わずセレクト！

真田幸村





スピーディーかつ突進系の攻撃や連続派生する必殺技を持つ、接近系のスタンダードキャラ。熱血漢で、ライバルキャラとのアツいぶつかり合いが好きな人にオススメ。

前田慶次





リーチの長い遠距離戦主体のキャラ。接近戦は不得意だが、コマンド投げなど距離を離す手段を持っている。近距離戦は苦手だけど……「だがそれがいい」と思う傾奇者なアナタに。

上杉謙信





冷気で相手の動きを鈍らせ、そこから連続技を狙っていくテクニカルなキャラ。格闘ゲームの研究が得意な中～上級者や、性別不詳の人物が好きなら迷わず行くべし！

豊臣秀吉

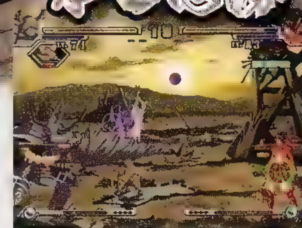




パワフルな見た目どおり格闘ゲームには必要不可欠の存在といえる、ミスター投げキャラ。豊臣秀吉を使えば、「我が人生に一遍の悔いなし」と思えるかもしれない……。

本多忠勝





高い攻撃力と防御力を持つが、動きにクセのあるトリッキーなキャラ。「ロボットといえばドリルだろ！」と思えるロマン溢れるスーパーロボット好きな人向け。

毛利元就





トラップ要素の高い必殺技や援軍の兵士を組み合わせた連続技を狙える知的なキャラ。連続技を考えるのが好きな人や、「部下は捨て駒」と思える非情な心を持つ人向き。

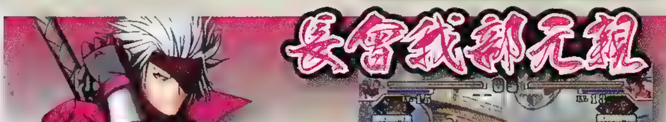
お市





本体性能は低いものの、ブロッキングでステータス異常を起こすなど、特殊な性質のオンパレードキャラ。ちょっと怖いけど、「ヤンデレ」少女を守りたいと思ういたいけなキミに。

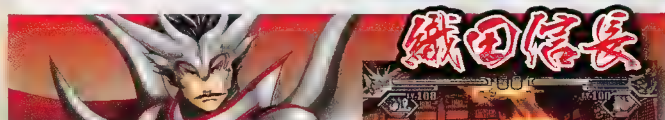
長曾我部元親





小判を集めてカラクリ兵器を呼ぶというほかのキャラとはかけ離れた特徴を持つキャラ。頼れる海の男が好きな人や、最新のものに興味を持つ流行大好きな人向け。

織田信長





魂を集めそれを消費することによって飛び道具の性能が強化されるキャラ。銃が好きな人にもいいけど、それ以上にア○ゴさんが好きという「若本LOVE」なアナタにもオススメ。



いよいよ稼働開始のシリーズ最新作『クエスト オブ D ザ・バトルキングダム(以下DVS)』。今月は、新たなシステム周りから追加Dフォースカード、初期デッキの指針などを詳しく解説していくぞ!!

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
- ■メーカー ：セガ
- ■ジャンル ：ネットワーク対応カードアクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
- ■発 売 日：2007年11月21日(稼働中)
- ■使用基板：Chihiro

Text:伊勢猫&真瑠世

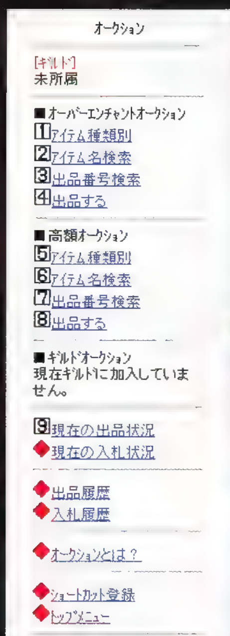
しっかりと確認したかな？
D.NET 変更点

もはや恒例となったICカード＆D.NETの引き継ぎ作業。その変更要素を再チェック！

本作シリーズを楽しむ上で、欠くことができない携帯コンテンツのD.NETもリニューアル！ 古参プレイヤーにはおなじみとなったGold＆アイテム引き継ぎは済ませたことと思うが、『DVS』版D.NETの細かな変更点に気が付いただろうか？

具体的には「フレンドオークション」が無くなり、新たに「高額オークション」が追加された。最低出品額が300万Goldからと、その名の通りに高額アイテム用のオークションで、オーバーエンチャント済みのアイテム以外を出品できるようだ。

また、「ダンジョン倶楽部」に相当した新コンテンツなども公開予定とのこと。随時DVS通信で告知されるので、期待して公式アナウンスを待とう。


オークション

[ギルド]
未所属

■オーバーエンチャントオークション
1 アイテム種類別
2 アイテム名検索
3 出品番号検索
4 出品する

■高額オークション
5 アイテム種類別
6 アイテム名検索
7 出品番号検索
8 出品する

■ギルドオークション
現在ギルドに加入していません。

9 現在の出品状況
◆現在の入札状況

◆出品履歴
◆入札履歴

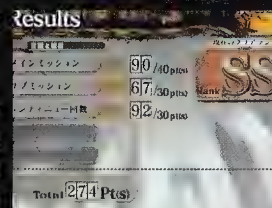
◆オークションとは？

◆ショートカット登録
◆トップメニュー

オーバーエンチャント品は前作同様、オーバーエンチャントオークションでのみ出品可能だ。

習得カードスキルの取得方法

習得スキルのバリエーションとして、新たに追加された「習得カードスキル」。おさらいの意味も込めて再確認しておくと、職業別4種類のEXスキルは、対応ダンジョンをBランク以上クリアで使用可能。つまり前作で条件を満たしていれば、ICカード更新と同時に使用可能な状態となっているハズ。初期状態では元カード1枚と同等の威力だが、ランクアップで威力が上昇する。



前作で習得条件を満たしていれば、再度プレイする必要無し！ スキル構成の幅が広がるので、忘れずに入手しておこう。

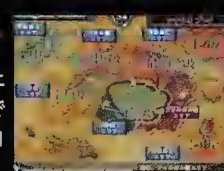
賢者の塔	Bランク以上でクリア
黒騎士の城塞	Bランク以上でクリア
モイ・トゥラの攻防	Bランク以上でクリア
法の神殿	Bランク以上でクリア

スキル対応ダンジョン

習得カードスキルを入手可能なのは、リストに挙げた4カ所のシナリオダンジョン。スキル欄をチェックしてEXスキルが四つ無い場合は、これらを再度プレイしてBランク以上でクリアすればOKだ。

クエストでランクアップ？

EXスキルのランクアップは、D.NET上で可能なことが判明！ 最大ランク5まで強化でき、どうやら+1ランクでカード1枚分程度の能力アップの模様。


公式サイトのD通信を常時チェックしておこう。

新上位職のRank.4スキル

正式稼働から約一週間が経過して、既に習得したプレイヤーも多いだろう、新たな上位職のRank.4スキル。前作からのプレイヤーであれば気が付いたと思うが、『DVS』では以前よりもランクアップの条件が緩和されている。正式なランクアップ条件は公開されていないが、Rank.15までなら前作よりも上がりやすくなっているようだ。ちなみに上位職のランクは、サポートジョブと同様に最大Rank.20まで。まずは繰り返しプレイして、Rank.4スキルを身に着けよう！



サベージボディ
蛮族Rank.4

自分の周囲に結界を展開して、STR依存のダメージを与える。蛮族版のエウレカ。発動中MPは減り続ける。



イノセンス
武闘家Rank.4

発動中に攻撃することで、攻撃モーションに合わせて衝撃波を発射。密着すれば元の攻撃もヒットする。



ナイトメア
黒魔Rank.4

発動中は武器攻撃ができなくなり、Ⓐ連打で周囲にダメージ結界を展開。Ⓐ+Ⓖだと単発の光弾を発射する。



タレット
狩人Rank.4

発動ポイントに砲台を設置し、連射弾を撃ち出すスキル。射程範囲があるため、遠距離の敵だと攻撃できない。

はみ出しバトルキングダム

遂にレアスキルも解禁!?:これまで基本職のサポートジョブでは、他職業のアンコモンまでしかスキルを使用できなかったが、レベル上限が20まで開放されたことでレアスキルが使用可能に! ただし、レベルが上げやすくなったとはいえ、あくまでも前作のレベル15までのお話。レベル16～20ともなれば必要ポイントも上がるため、かなりの努力を必要とすることは間違い無い。

装備系Dフォースカードをフル活用

カスタムアイテム & 魔石詳細

どの魔石を合成して、どの装備に付けるか？
特徴を把握してカスタマイズしよう。

カスタムアイテムの登録手順

①デッキに装備系カードを入れて読み込ませる
②アイテム整理画面で魔石合成タブを開く
③アイテム整理画面でカード欄を開いて、装備系カードを右上の登録スペースへセット（解除可）
④装備系カードに魔石をセット（魔石は未セットでもいい）
⑤カスタムアイテム欄にあるカスタムアイテムを、カード欄へ入れる。
⑥カード欄にあるカスタムアイテムを装備して出発

カスタムアイテムの特徴

装備系Dフォースカードを登録して魔石で強化するカスタムアイテムシステム。登録した装備カードには魔石をはめこむスロットがあり、レアリティと装備部位によって魔石のスロット数が変化する。基本的にレア→2スロット、アンコモン→3スロット、コモン→4スロットなのだが、武器と鎧に限りコモン→5スロットとなっている（コモンのカードは排出停止のものが多い）。

また部位によって同じ魔石でも効果が変化するのもポイント。武器と鎧が魔石の効果を最大限に引き出せ、兜や靴は魔石の効果が少ないと考えればいいだろう。いろいろ組み合わせてみよう。



14種35枚のデッキを読み込ませた後に、カスタムアイテムを持ち込める。ドラゴン戦でしか活躍しないドラゴンキラーなどは、カスタムアイテムで持ち込むのがオススメ。

オススメ組み合わせ

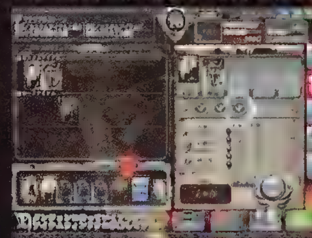
カスタムアイテムは魔石である程度強化すると、eアイテムに匹敵する強さを得ることが可能。

武器

アンコモンで強力なスパイクアックスやスクエアメイスに、マテリアルストーンを3個装着するのが有効。魔法使い系なら、ロットナイフやダークに属性系の魔石を入れるといいダメージが出る。

防具、その他

元から防御力の高いドラゴンアーマーの弱点属性を補強したり、ファイタークロスにステータス系の魔石を5個付けるのがオススメ。武器と違ってカスタマイズの幅が広いので試してみよう。



レア武器は耐久力が低いのが難点。スパイクアックスはマテリアルストーンR5×3ならクリムゾンライン◆3よりも強力になり、耐久力もそれなりに高いので理想的だ。

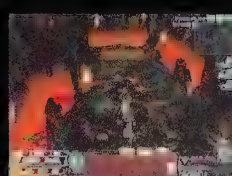
[illegible]	[illegible]	[illegible]	解説
属性系	・ファイアー ・アイス ・サンダー ・ホーリー ・ダーク	・錬成素材 ・アミュレット	武器に付けると属性攻撃力、防具に付けると属性耐性がある。R5だと武器なら10前後、鎧に付ければ40前後上がるため強力。魔法使い系で武器に付けるか、レア鎧の属性耐性強化のどちらかが有効だ。
ステータス系	・パワー ・タフネス ・ゲイル ・スピード ・マインド ・マジック ・ラック	・錬成素材 ・リング ・宝石	ランクが上がるごとに1ずつステータスを上げられる。武器や兜、靴などに付けても効果は薄い。鎧とリングが有効だ。コモン鎧にラックストーン5個など、上げにくいステータスを補完できるのが強み。
状態異常系	・ポイズン ・ブレイク ・スリープ ・サイレンス ・ブリード ・スロウ ・ブラインド	・錬成素材	鎧に付けると効果が高いようだが、R（ランク）5を一つ付けても状態異常はほぼ防げない。無効化するには同種のR5が複数必要な模様。逆に、武器に付けた場合の状態異常発生率は高い。スリープが強力だ。
[illegible]	・マテリアル	・武器 ・防具	攻撃力と防御力に関係する魔石で、R5だと武器なら約10、鎧なら約6、兜や靴だと約5上がる。リングに付けても効果は薄い。基本的には武器に付けるのが有効で、eアイテムの武器に匹敵する逸品になる。



高INTで短剣に属性をたくさん付けてブロードビートが、かなり有効。



デッキや装備と相談してステータスを補完するか、どれかに特化。



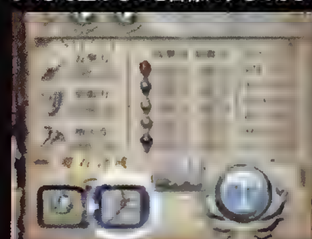
防具より武器で効果が高い。防具での耐性無効化は難しい。



基本的には武器強化がいい。R4以上を多数付ければ即戦力に。

魔石のランク（R）と成功率について

魔石のランクはアイテムとの合成で上げることができ、合成物が高級になるほど成功率が高くなる。また、ランク3以上になると成功率が極端に落ちやすく、ランク4から5へ上げるには緑羽アイテムや貴重な錬成素材が必要で、成功率もかなり低めだ。現実的にはランク4まで上げるのを目標にするのがよさそうだ。



魔石のランク上げはかなりシビア。いきなりR5を目指すと破産しかねないので、周到な計画が必要。

魔石の産地について

魔石が入手できるダンジョンはいくつかあり、新シナリオのダンジョンは入手しやすい。

それ以外でも妖精王の帰還や水晶の塔などが魔石の産地。魔石の産地でなくてもシナリオには錬成素材が多めに配置されているため、プレイする価値は高いぞ。水晶の塔は、1プレイで魔石を二つ入手できるのが魅力的だ。



水晶の塔の奥深くに魔石が二つある。最初にここを巡回すれば、すぐに必要な魔石を入手できるだろう。

はみ出しバトルキングダム

魔石について:R5にせずとも活用でき、素材回収用や予備武器として十分活用していける。修理代が必要無く劣化が怖くない上に、eアイテム欄に空きを作れるので、宝石をたくさん入れたり、ドロップアイテムの回収に役立つ。基本的にはマテリアルストーンを重視して、魔法使い系ならば属性系の魔石なども活用していこう。eアイテムの武器と併用するのが有効。

新たな力でデッキを強化！

追加Dフォースカード

『DVS』で追加された全60種類の新Dフォースカード。その内容を徹底チェック！

足かけ4年のシリーズ累計で、約550種類を超えた多彩なDフォースカード。その引きに一喜一憂する日々が再び帰ってきた！　追加カードの内訳についてだが、スキル系30種類、アイテム系25種類、モンスター系5種類の合計60種類。気になるスキル系カードの内容については、それぞれの職業に新機軸のスキルが数多く追加されている。

中でも注目は、新カテゴリーとなるアクティブスキル。パーマネント効果をより強力にした感じのスキルは、冒険で役立つこと間違い無しだ。



魔法スキルごとに詠唱速度が設定されるなど、細かな変更点も多いので要チェック！

アクティブスキルの切り替え

前作で重宝したクロノストライフやロード オブ ファランクスをはじめとした、永続的なキャラ強化の手段となるアクティブスキルが登場！　これまで実装されていなかった職業にも追加されて、基本職の戦力が大幅にアップしている。

アクティブスキルは2タイプの仕様こそあるが、いずれも操作方法は簡単。武器スキルなどと同じように、スキル欄を開いて使いたいスキルのタブをアクティブ状態にすればOK。強化魔法と違って発動時の詠唱モーションが無いため、いつでも好きなときにオン・オフの切り替え可能な優れモノだ。



自動的に装備する武器スキルと違って、ゲームスタート時はオフ状態。スキル欄を開いてアクティブスキルにタッチすれば、選択したアクティブスキルがオンになって効果が発動するぞ！

条件発動タイプ

トリガー発動するタイプのアクティブスキルで、クロノストライフとロード オブ ファランクスがこれに相当。効果の発動時にMPを消費するが、ゼロになっても解除されない。



必要MPが切れると効果は消失するが、再度たまると自動発動する。

常時発動タイプ

新たに追加されたスキル全般がこのタイプで、何かしらの性能低下と引き替えに常時効果を発動し続ける。いわばアクティブのオン・オフで、キャラ性能が大きく変化する。



消費MPの代わりに何かしらの性能が下方修正される。

DVS版 Dフォースカードリスト

■スキル系　追加カードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	コマンド	カテゴリー	消費タイプ	F.Lv
戦士	C	グラップル	USE	足技(単発)	—	1
	C	ブリーディングスラッシュ	Ⓐ+Ⓖ	片手剣(単発)	—	3
	R	カラミティエッジⅠ	ⒶⒶ	両手剣(連係)	—	3
	R	カラミティエッジⅡ	ⒶⒶ	両手剣(連係)	—	3
騎士／蛮族	C	ツインスティング	ダッシュⒶ	二刀流(ダッシュ)	—	3
	U	レイズラッシュⅠ	ⒶⒶ	二刀流(連係)	—	3
	U	レイズラッシュⅡ	ⒶⒶ	二刀流(連係)	—	3
	R	オーガデストラクション	Ⓐ+Ⓖ	両手斧(単発)	—	4
魔法使い	U	マナドレイン	USE	魔法	MP消費	2
	U	ワールウィンド	アクティブ	アクティブ	—	2
賢者／黒魔術師	C	ベノム	USE	魔法(闇)	MP消費	2
	U	グラビティフィールド	USE	魔法(闇)	MP消費	3
	R	アイスジャベリン	USE	魔法(氷)	MP消費	4
僧侶	C	ブレインシェイカー	Ⓐ+Ⓖ	棍棒(単発)	—	3
	U	セイクレッドサークル	USE	魔法(聖)	MP消費	2
	R	スーパーヒールノヴァ	USE	魔法(回復)	ENE消費	4
司教／武闘家	C	ホーリーストリーム	USE	魔法(聖)	MP消費	2
	U	ソングオブデザイア	USE	魔法(強化)	—	3
	R	ヘブンズドーン	Ⓐ+Ⓖ	杖(単発)	—	4
盗賊	C	エンチャントポイズン	USE	魔法(強化)	ENE消費	1
	U	ヴァイパーバイト	アクティブ	アクティブ	—	3
	R	アームズ	USE	魔法(物理)	MP消費	3
	R	ライトニングブラスト	Ⓐ+Ⓖ	弓(単発)	—	3
	C	リストレインショット	Ⓐ	弓(単発)	—	3
暗殺者／狩人	C	ブラストアロー	USE	魔法(強化)	ENE消費	2
	U	ハンターズアイ	アクティブ	アクティブ	—	3
	R	シャイニングアロー	Ⓐ+Ⓖ	弓(単発)	—	4
全職業	U	ファルコンブロウ	Ⓐ+Ⓖ	ナックル(単発)	—	3
	C	ドラゴンスマッシュ	ダッシュA	ナックル(ダッシュ)	—	3
	R	ラピッドムーブ	USE	—	—	3

※『DVS』で追加されたDフォースカード全60種類をカテゴリー別にリスト化して掲載。スペースの都合上旧スキルは割愛してある。また、詳しいパーマネント効果などは、次号以降で掲載予定だ。

■アイテム系　追加カードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	必要STR	カテゴリー	火	水	雷	光	闇	F.Lv
武器	C	レイピア	5	片手剣	0	0	0	0	0	2
	C	フェイクソード	5	片手剣	0	0	0	0	0	2
	U	青龍刀	10	片手剣	0	0	0	0	0	2
	U	アサシンネイル	—	ナックル	0	0	0	0	0	2
	R	断罪の剣	10	両手剣	0	0	0	2	0	3
	R	古鉄	—	ナイフ	0	0	0	0	0	3
	R	モーニングスター	10	棍棒	0	0	0	0	0	3
	R	デモンズソード	10	片手剣	0	0	0	0	5	4
	R	ホーリーソード	5	片手剣	0	0	0	5	0	4
	R	ムーラン	—	ナイフ	0	0	0	0	0	4
	R	ソニックナックル	—	ナックル	0	0	0	0	0	4
	R	アルティマソード	15	両手剣	0	0	0	0	0	4
	R	クリムゾンライン	15	片手斧	0	0	0	0	0	4
防具	U	スパイククロス	10	鎧	0	0	-2	0	1	2
	R	バーグラージャケット	5	鎧	-2	4	4	0	0	3
	U	ウィングヘルム	—	兜	0	0	0	0	0	2
	U	バンダナ	—	帽子	-3	0	0	0	0	2
	U	メガネ	—	帽子	0	0	0	0	0	2
	U	イービルアイ	—	帽子	0	0	0	0	0	2
	R	ヴァルキリエ	—	帽子	0	0	3	2	0	3
	R	ファルコンバレッタ	—	帽子	2	2	0	0	2	3
	C	ローグブーツ	—	具足	-2	0	1	0	0	2
	R	マジックシールド	—	盾	3	3	3	0	0	4
装飾品	R	テックリング	—	指輪	0	0	0	0	0	3
	R	リベラルリング	—	指輪	0	0	0	0	0	3

■モンスター系　追加カードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	生命力	攻撃力	防御力	火	水	雷	光	闇	F.Lv
アンデッド	C	ドワーブンスケルトン	1	2	1	-3	0	0	-5	5	1
	R	リッチ	3	4	2	-2	0	2	-5	5	3
	R	テラー	3	4	3	0	2	-2	-3	5	3
魔獣	U	ラミア	3	3	2	1	-1	0	3	0	2
リザードマン族	U	ギルマン	3	3	3	0	5	-3	3	0	2

はみ出しバトルキングダム

主なスキルカードの変更点:デッキの中核を占めるスキルカードに対して、いくつかの全体的な調整が加えられた。まず、連係タイプの武器スキルについては、初段から武器キャンセルなどで攻撃モーションが中断可能に。魔法スキル全般では、それぞれ個別に詠唱&硬直時間を設定。強化系や単発の攻撃魔法は早く、回復系や範囲&複数ヒットの攻撃魔法だと遅い感じだ。

注目のスキルカードをまとめて解説！

新カードピックアップ

追加されたカードの中でも、今後お世話になりそうなカードをピックアップして紹介。デッキに組み込む際の参考として見てもらいたい。



オーガデストラクション

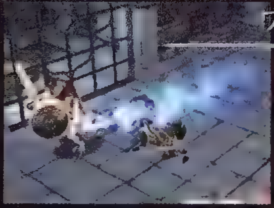




両手斧版グランドブレイカーといった感じのモーションで、ブリード効果がある（振りかぶり中のスーパーアーマーは無い）。デッドエンドと比較すると、攻撃範囲がやや狭くて威力も多少低いが、回転率がやや高めなので甲乙付けがたい。

ワールウインド 魔法使いスキル





パラメータを変化させるアクティブスキルで、INT数値の半分をSTRに変換。相対的に見ればパラメータ合計で損をするため、残りMPを見ての切り替えが基本。属性武器と相性が悪いので、使用時は攻撃力重視で武器を選んでいこう。

ブレインシェイカー





スパイトブレイカーに酷似したモーションで、多少振りが遅いものの スタン効果がある。同じ積み枚数のスパイトブレイカーと威力がさほど変わらない。コモンカードなので、スキル枠の関係から僧侶系の主力になりそうなスキルといえる。

エンチャントポイズン





盗賊系の新たなスタイルに一役買うスキル。毒のダメージはさほど大きくないが、毒状態の相手に必ずクリティカルが出るヴァイパーバイトと組み合わせて使えば、破格の強さになる。ポイズンボディも併用すればクリティカルの嵐か？

ファルコンブロウ





前方に向かって、正拳突きを繰り出すナックル系スキル。攻撃モーションがコンパクトで、トルネードパンチよりも格段に扱いやすいのが最大の特徴。武闘家でナックルを極めるならば、早い段階で手に入れておきたいスキルといえる。

ブリーディングスラッシュ 戦士スキル

斜めに振り下ろす斬りで、ブリード効果を持つ。左右の攻撃範囲は狭いが前進距離が長いので、連続して当てやすい優秀なスキルだ。コモンカードながら威力がかなり高く、スキル枠を圧迫しないので上級職、基本職ともに愛用者が増えそうだ。ブレインシェイカーも同様のスキルに該当する。

ツインスティング





唯一ダッシュ攻撃スキルが無かった、二刀流用のダッシュ攻撃。2本の武器で突き刺す攻撃で、スキル無しに比べると2本当たったときの威力は高い。ただしスキル無し時の優秀な踏み込み速度と引き換えのため、結果的に多少使いにくい。

アイスジャベリン 賢者／黒魔術師スキル

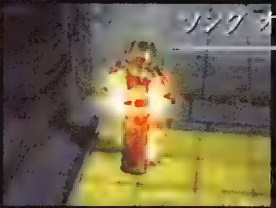




前方に向かって、高速で氷の槍を繰り出す攻撃魔法。消費MP5と扱いやすい半面、ヒットしてもダウンしないため反撃を受けやすい。また、身長の低い敵やダウン状態にヒットしないため、ダウンを奪える武器攻撃との相性はイマイチ。

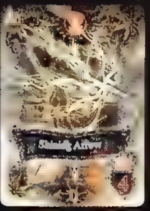
ソング オブ デザイア 司教／武闘家スキル





ENやHPを消費せずに次の一撃を威力アップする（打撃草と同様の効果）、文だけ読むと夢のようなスキル。腰をかがめて気を溜めるような詠唱モーションがあるため、乱戦での使用は自殺行為。ルームガーダー戦の初手に使うといい。

シャイニングアロー 暗殺者／狩人スキル





弓版雷神の鉄槌ともいえるスキル。Ⓐ＋Ⓖを押している間は常に弓を構えていて、構え中に複数の敵へロックするとその敵へ矢を放つ。同じ場所を何回ロックしても一カ所につき1発の矢しか射出しないので注意。ボスのロック可能個所を暗記だ。

ラピッドムーブ 全職業スキル

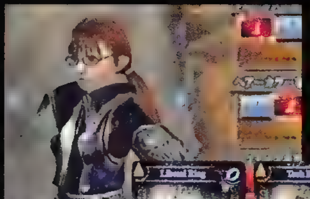




全職業で使用可能なアクティブスキルで、攻撃中にUSEを押すことでモーションをキャンセル。感覚的には月の弓を使った「弓キャンセル」で、攻撃判定が出れば空振りキャンセルも可能。表裏で別武器を使用したい場合などに重宝する。

装備品・アイテムカード

魔石システムの導入によって、価値がアップしそうな装備品カード。中でも注目を集めそうなのは、おしゃれアイテムのメガネ！　さらに新アイテムのテックリング＆リベラルリングは、現時点で未知数だが、性能次第では価値が上がりそうなカードだろう。



防具としての性能は期待できないが、魔石を組み込めば使えそう？



攻撃のスキの軽減や、多数の敵にヒットするリング。

モンスターカード

新たに追加されたモンスターカードは、そのほとんどが新登場モンスター。ドワーブンスケルトン以外は、それぞれ特殊攻撃を持つため、使い勝手は悪くない。その半面、見た目にいかつい感じなので、ペットとして連れ歩くには好みが分かれそう⁉



前作ではペット的な位置付け。成長させておくと……いいことが？



いずれも敵に回すと厄介なモンスターが登場！

はみ出しバトルキングダム　新コモン武器スキルに注目?:ピックアップリストの方でも取り上げているが、プレイ人口の多い戦士系&僧侶系で今後の主力となりそうなのが新たなコモン武器スキルだ。積み枚数当たりのダメージ効率が高く、デッキの圧縮効果も期待できるため、スキル枠を増やせるメリットは計り知れない。コモンだからと侮らずに、とりあえず使ってみることをオススメするぞ!

攻撃方法を要チェック！

新出モンスター図鑑

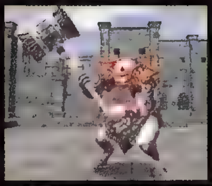
新モンスターは遠距離攻撃が多彩なヤツばかり。攻撃法をチェックして対処しよう。

新たに追加されたモンスターは、現段階で9種類確認されている。属性付きやD付きなどはまだ未確認だ。この9種類の攻撃をよく見ると、そのほとんどが遠距離攻撃を持っていることが分かるだろう。視界の外から攻撃されやすくなっているので、なるべく広い範囲で注意を払うことが重要になる。

また、『DVS』では防御力や耐性で被ダメージをかなり軽減できる。逆にいえば致命傷にならない攻撃を軽視しがちになるので、軽い攻撃でもしっかり避けることを忘れないようにしよう。



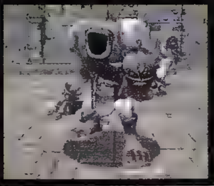
地面に潜るテラーや攻撃回数が多いサイクロプスなど、多彩な面々が待ち受けている。



サイクロプス CYCLOPS

主な攻撃
- 衝撃波
- 回転攻撃

大きなハンマーを持った巨漢モンスターで、遠距離では地面をたたいて衝撃波を走らせる。スロウ効果があるので注意しよう。近距離では3回転しながら殴ってくる攻撃が危険（ガード可）。起き上がり時には高速の回転攻撃をするので、追撃はほどほどに。



デュラハン DULLAHAN

主な攻撃
- 斬り
- ブレス

強力な一撃が危険な相手。脇に抱えた顔から毒ブレス、石化光線を出す。近距離でも使うので、デュラハンが攻撃しそうになったら逃げよう。斬りは縦と横の2種類あり、高威力でブリード効果がある（ガード可）。早めに左斜めへ前転して回避しよう。



ギルマン GILLMAN

主な攻撃
- 水泡
- なぎ払い

半魚人のようなモンスターで、近距離では三叉槍でなぎ払いや突きなどの攻撃をする。動作が緩慢なので対処しやすいはずだ。ただし、遠距離で使う水泡には注意。しばらくの間行動不能になる攻撃で、ルームガーダー戦の開幕でくらうと厄介だぞ。



ラミア LAMIA

主な攻撃
- 尻尾攻撃
- 杖攻撃

遠距離では、プレイヤーの位置に地面から尻尾を突き出して攻撃するのが厄介なラミア。この攻撃はガード可能だが、魔法と違って軌道を確認できないためくらいやすい。近距離では杖での攻撃、多少離れるとジャンプしながら杖でなぎ払いをしてくる。



リッチ LICHES

主な攻撃
- 3WAY魔法
- 範囲型ポイズン

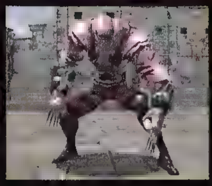
3WAY状に紫色の魔法弾を発射することが多く、至近距離でくらうと危険だ。これ以外では、ライトニングボルトやブラインドの魔法を使う（モーションで判別可）。近距離では範囲型の毒魔法や、側転のような動作（ダメージは無い）を繰り出してくるぞ。



モブワイバーン MOB WYVERN

主な攻撃
- 雷
- 毒ブレス

エルドワイバーンの子供とでも思えば、攻撃の回避が楽な相手だ。右から順に3方向へ雷を放ったり、後方へ下がりながら正面へ雷を放ってくる。毒ブレスも多用してくる。なお、多少間合いが離れると滑空してくるぞ（ガード可）。



テラー TERROR

主な攻撃
- 爪攻撃
- ボディプレス

ダウンを奪うと、地面に潜って追い打ちを回避するモンスター。爪攻撃は、色が赤いときはブリード、黒いときはブラインドの状態異常効果。多少間合いが離れると毒ブレスや回転突進、ボディプレスといった攻撃を繰り出す。ボディプレスはガード不能のようだ。



ランキー LANKY

主な攻撃
- 銃攻撃
- 剣攻撃

背の高い海賊で、遠距離だと銃で攻撃してくる。弾は非常に早い上に小さくて見逃しやすく、基本的にはガードできないので、注意を払っておこう。近距離では剣で攻撃してくる。2段斬りなども使ってくるが、体力は多くないのですぐに倒せるだろう。



ショーティー SHORTY

主な攻撃
- 爆弾
- 剣攻撃

背の低い海賊で、移動が早くて攻撃を当てにくい。遠距離では爆弾、近距離では剣攻撃やスライディングで攻撃してく。剣攻撃は2段斬りの後ジャンプで背後に回るので、後ろへ攻撃しよう。まれに地面へ伏せて怯えるが、これは攻撃ではないぞ。

新状態異常について

『DVS』では新たにスロウ、ブリード、ブラインドの状態異常が追加された。スロウはキャラが足を引きずるようになり、移動スピードが遅くなる。効果時間は短く前転もできるので、さほど脅威ではない。ブリードは出血状態になり、少しずつ体力が減っていく。毒と同じ効果の状態異常が一つ増えたと考えよう。ブラインドは視界が薄暗くなって、ダンジョンによってはかなり見づらくなる。また、ロックや攻撃の方向補正が無くなるため、直線的な攻撃が当てにくくなるので注意。



スロウはサイクロプスやリッチなどが使ってくる。前転重視で。



ブリードは今回多く見られる状態異常。体力がじわじわ減る。

新トラップについて

主に部屋の中央に設置してあるのが、新トラップの噴射台と射出台。噴射台はブラインドや毒を長時間2方向へ噴射しており、途切れる時間も一瞬だ。この台はタッチすることで90度回転し、回転に合わせて噴射方向が変化する。通りやすいようにタッチしていこう。射出台は4方向に属性矢を放ち、1回射出するごとに45度ずつ回転する。射出間隔が短いのでしっかり軌道を見て避けていこう。なお、射出台はロックが可能。攻撃を加えれば一定ダメージで破壊が可能だ。



噴射台はタッチで方向が変わる。噴射に合わせてゆっくり移動だ。



射出台は攻撃間隔が短い。敵が居るなら破壊するのも手だ。

はみ出しバトルキングダム

スーパーアーマーについて:前バージョンの脅威であったスーパーアーマーは、本作でも健在。攻撃中および攻撃を加えると一定時間スーパーアーマーになるモンスターは、追加された分だとサイクロプス、デュラハン、モブ·ワイバーンが該当する。ダウンを奪って追撃したら、起き上がり時には距離を取ろう。攻撃をかわしてからダウンを奪うのが重要だぞ。

まずはランク4を覚えさせよう

新・上位職業へ転職

従来に比べてランク4スキルを習得しやすくなっている。早めにランクを上げよう。

新・上位職業へ転職した直後はランク1の職業スキルしか持っていないので、最初は厳しい戦いになる可能性がある。追加された新ダンジョンや全国協力の最上級がキツイようなら、別のダンジョンでランクを上げよう。ただし、従来の上位職業のランク上げも、本作のランク上げの方が序盤は上げやすい。ランク4まではすぐに持っていけるはずだ。ここでは転職直後を対象に、職業別のサンプルデッキを紹介。少しずつ職業スキルや新カードを入れ替えていこう。



苦しい序盤は一瞬。魔石や素材の回収などをしていれば、すぐにランク4を覚えるぞ。

蛮族 SAMPLE DECK



- ブロウダウン×4
- ロックブレイカー×12
- クロノストライフ×4
- コンセントレーション×6
- HP回復系×4
- EN回復系×5

扱いやすいロックブレイカーに補助系スキルを多めにしたデッキ。クロノストライフはカレントしている間のみ効果があるスキルなので、強敵と戦うときだけ使おう。MPが5無いと発動しないことに注意。新カードは武器の種類が違うので、ある程度集まってから差し替えよう。

注目新カード



武闘家 SAMPLE DECK



- スパイトブレイカー×12
- ソング オブ バトル×6
- ルビーの原石×6
- ロード オブ ファランクス×1
- ヒーリング×2
- HP回復系×1
- EN回復系×7

ランク4までに使いやすい職業スキルが少ないので、得意武器のナックルを使うよりもスパイトブレイカーがオススメ。武器の劣化に注意しよう。ランク4になるとせん滅力が大幅に上がるので、ナックル系でも活躍できそうだ。新カードはスパイトブレイカーと入れ替えよう。

注目新カード



黒魔術師 SAMPLE DECK



- スレッシャーテイル×12
- ソウルリザレクション×1
- アブソリュートゼロ×2
- コンバージファイアー×11
- HP回復系×3
- EN回復系×6

いわゆるバランス型のINT魔デッキで、ダメージ効率に長けたマジックソード+スレッシャーテイルを主軸とした構成。属性杖を使う場合は、武器スキルを減らして魔法スキルを1枠増やしていく。凍結用のアブソリュートゼロは、好みでアイスブリザードに置き換えてもいい。

注目新カード



狩人　SAMPLE DECK



- ブロードビート×12
- ルビーの原石×6
- ラック×6
- スタンボム×2
- HP回復系×4
- EN回復系×5

弓の扱いには慣れが必要なので、ここではブロードビートを入れた。威力は下がったものの、攻撃力の高い短剣を使えばそれなりだ。ポイントは新カードのヴァイパーバイト。うまく使えばLUCを上げなくていいため、その分STRやDEXを上げられる。毒属性に注目していこう。

注目新カード



NEW BOSS 紹介

太古からの殺りく者ここに現る!!

新ドラゴンは骨でできた古代龍。最初は突進や衝撃波などが主体。しかし倒したかに見えたその瞬間、体力が回復して第2形態がスタート。胴体と頭部が分離して、衝撃波や誘導弾などが嵐のようにやって来る！



第2形態は、胴体を攻撃すると頭部の移動速度が遅くなる。胴体にはダメージが通らないので、遅くしてから頭部を攻撃だ。

エンシェントドラゴン補足: 第2形態の胴体からの誘導ミサイルはガード可能。足を上げた後は、地面からの骨柱か暗闇ガスが来る。足を降ろすまでに自分を狙って回転しているようなら暗闇ガスだ(ガード可能)。一人で戦う際は、頭部の動きをマップで見ながら胴体を少しずつ攻撃しよう。遠距離攻撃が可能だと楽なように思えるが、果たして……!?

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

月並みな言い方ですが今年も残すところあと一ヵ月、夏休みやらクリスマスやら、楽しくきらびやかな時期がやってきました。アーケードにも寒さも吹き飛ばすほどの大作ゲーム稼働ラッシュが押し寄せます、みなさん準備はいいですか？

Event

『サムライスピリッツ閃』ロケテスト実施！

http://game.snkplaymore.co.jp/

昨年2月のアミューズメント・エキスポで発表されて以来、続報を待ち望まれていた『サムライスピリッツ閃』だが、ついにプレイヤーの前へその姿を現した。10月27日〜28日の2日間、秋葉原のHeyにてロケテストが実施されたのだ。

ゲーム内容はこれまでのシリーズと違い3D対戦格闘で、縦斬り、横斬り、蹴りに、投げや弾きに使う特殊動作ボタンを加えた4ボタンで操作。レバー操作によって画面の奥や手前に軸移動ができるなど、立体的な攻防が楽しめたぞ。

気になる登場キャラは、多数の新規参入キャラが印象的。木刀を持った若き剣士・猛千代、大きな太刀で闘うお姫さま・鈴姫、アフロ侍・J、勇猛な女戦士・アンジェリカ、甲冑に身を包んだ騎士・ヴァルター、ネイティブアメリカン・ブラックホーク、鈴姫の世話役でもある老剣士・管又刃兵衛、巨漢の海賊・ガロス、キムの祖先にあたる、キム・ヘリョン。これにおなじみの覇王丸、幻十郎、右京、ナコルル、ガルフォード、半蔵、狂死郎、王虎、シャルロット、火月、蒼月を加えた、全20キャラが使用できた。

もちろん、今回のバージョンは開発中のもの。今後ゲームシステムの洗練はもちろん、キャラがもっと増える可能性も!? 続報に期待してほしい。



サムライスピリッツ閃

■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：3D剣劇格闘
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■発売日	：2008年予定
■使用基板	：TAITO Type X2

Release

『'98 UM』がアーケード化！

http://game.snkplaymore.co.jp/

プレイステーション２用ソフトとして発売が予定されている『THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH』は、闘劇'07での盛り上がりが記憶に新しい名作、『KOF '98』のリニューアル版。対戦バランスの調整はもちろん、新モードや新システム、新キャラなどさまざまな新要素が追加され、大幅にパワーアップしている期待作なのだ。

当然のように、プレイヤーの間ではアーケードでの稼働を希望する声が多く聞こえたのだが、そんな要望に応えるべく、このたび『KOF '98 UM』の正式なアーケード化が発表された！

具体的な内容や稼働時期など、詳しい情報はまだ入ってきていないが、シリーズ最新作『XII』の稼働が見えていないため、しばらくはこの『KOF '98 UM』が2D『KOF』の主流となるのは間違い無いだろう。次号以降での続報を見逃すな！

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：2D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■発売日	：来春予定
■使用基板	：—

Event

『GUILTY GEAR 2 OVERTURE』サウンドトラック発売！

http://www.team-e.co.jp/products_new/kdsd-00168-169/SP/index.html

アーケードで絶大な人気を誇る『GUILTY GEAR』シリーズ、その最新作にあたる『GUILTY GEAR 2 OVERTURE』（XBOX360）のサウンドトラックの発売が決定した。

今回のサウンドトラックは「VOL.1」と「2」による二つのバージョンでの発売。「VOL.1」は初代『GUILTY GEAR』より9年ぶりに動き出したストーリーをささえる重要な要素となるサウンドを新たにレコーディングしたもの。一方の「VOL.2」は、その楽曲のすべてをロックミュージシャンによって生レコーディングされたものとなっている。年末から来年の年始にかけて発売される注目の二連作だ。

Resume

オリジナルサウンドトラックVOL.1
■2007年12月5日発売
■CD2枚組／価格:3,360円（税込）
■初回封入特典:ギルティギア2 オーヴァチュア ロゴステッカー

オリジナルサウンドトラックVOL.2
■2008年1月1日発売
■CD1枚組／価格:2,940円（税込）
■石渡太輔氏による描き下ろしジャケット仕様



『VOL.2』のジャケットは作品プロデューサーの石渡太輔氏の描き下ろし、こちらも期待大だ。

Release

ケイブ二作品のオリジナルサントラ発売&限定ショップ告知!!

http://www.cave.co.jp/

数多くの名作シューティングを生み出しているケイブより「むちむちポーク！」と「ぐわんげ／エスプレイド」のオリジナルサウンドトラックがそれぞれ発売される。

オリジナルサウンドトラック発売にあたり12月30日のみの、1日限定ショップが「秋葉原HEY 5階広瀬本社ビルイベントホール」にてオープンする。当日は「デススマイルズ」開発スタッフのトークイベントも実施される予定だ。

Resume

むちむちポーク!オリジナルサウンドトラック
■2008年1月予定
■3,570円(送料420円)*いずれも税込
ぐわんげ／エスプレイド オリジナルサウンドトラック
■2007年12月30日予定
■CD1枚組／価格:3,600円(税込)





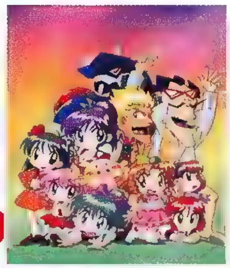
※両タイトル画像ともジャケット画像ではなくイメージとなります。

Release

名作シューティング『ゲーム天国』がモバイルで登場!

http://www.jalecogames.co.jp/mobile.html

ゲーム天国 THE GAME PARADISE!



熱いファンの声援を受けて、当時サターンの限界と言われた伝説的シューティングがメガゲーム＋ＳＤカードの大容量で満を持して登場です！　1995年に業務用にて往年のジャレコキャラクターと豪華声優陣が登場するシューティングとして盛り上がり、1997年にアニメーションイベントやキャラクターの追加をしたサターン版が登場した名作シューティング。

このたび携帯アプリとして登場するにあたり、サターン版に登場する全キャラクター、当時話題になった「歌うカラオケステージ」や「ジャレコ名物漫才イベント」、そしてあの(!?)「モモコボンバー」も再現されています！

■DoCoMo903i以降/703i以降/メガゲーム・SDカード対応
■11月22日配信開始予定/月額315円で90種類以上ゲーム遊び放題

PRESENT!
ジャレコ様より「燃えプロTシャツ」を3名様にプレゼント!　詳しい応募方法は86ページのプレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『第二回 麻雀格闘倶楽部 ～雲蒸龍変 冬の陣～』開催!!

http://www.konami.jp/am/mfc/mfc6/taikai/taikai_03a.html

夏に開催された『麻雀格闘倶楽部6』と『MONDO21』との連動企画で、上位ユーザーがプロ雀士と直接対局できるTV番組「第一回 麻雀格闘倶楽部 ～雲蒸龍変 夏の陣～」、その第二回目となる「第二回 麻雀格闘倶楽部 ～雲蒸龍変 冬の陣～」が11月11日都内スタジオにて収録された。

参加プロは灘麻太郎九段、小島武夫九段、荒正義九段、森山茂和九段、前原雄大八段、滝沢和典五段、佐々木寿人二段、二階堂亜樹四段、二階堂瑠美三段の9人。このプロたちに全国で開催された『麻雀格闘倶楽部6』ゲーム機上の大会から選抜された代表プレイヤーが挑むかたちとなる。



今回は大会初の三人打ち東南戦対局ということもありスピーディーな展開の戦いが繰り広げられていた。

番組は来年2008年1月13日（日）午後10時～11時、第2回目が1月27日、以後毎週日曜日同時刻からスカパー！(ch.279)、MONDO21にて全6回の放送予定となっている。



Resume

「SG大会 第2回 雲蒸龍変 冬の陣 麻雀格闘倶楽部×スカパー! ch.279 MONDO21TV対局シリーズ」

初回放送:
2008年1月13日(日)
以降全6回放送

Release

『ピカデリーサーカス貯金箱』登場

http://www.traumer.konami.jp/variety/piccadilly/

「ピカデリーサーカス」は、30代以上の人には昔懐かしいコナミ工業(現:株式会社コナミデジタルエンタテインメント)が開発したメダルゲーム。昭和50年代に全国の駄菓子屋さんなどの店頭に置かれ一世を風靡した。その懐かしの「ピカデリーサーカス」が貯金箱になって登場！



■パッケージサイズ:H250×W125×D120
■備考:単3乾電池3本(別売)
■コインボックス容量:500円硬貨200枚(10万円)
■メーカー希望小売価格:4,179円(税込み)

PRESENT!
KONAMI様より「ピカデリーサーカス貯金箱」を3名様にプレゼント!　詳しい応募方法は86ページのプレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『EYE OF JUDGEMENT』メディア対抗戦開催

http://www.jp.playstation.com/scej/title/eoj/

プレイステーション3専用ソフト『THE EYE OF JUDGMENT™ BIOLITH REBELLION ～機神の叛乱～』の発売を記念して、SCEでメディア対抗戦が開催された。発売直後ということもあり、結果は空気を読まない開発者のワンツーフィニッシュ……。

第1弾のカードセットは100種を超え、デッキ構築は奥深い。さらにネット対戦もできる本作、カードゲーマーなら遊んでみはいかがだろう？

Release

AC版『ウイイレ』ロケテ情報!

http://www.konami.jp/we/

大人気サッカーゲーム『ウイイレ』のアーケード版の新作『ワールドサッカーウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ　２００８』が発表された!

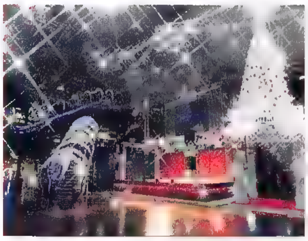
正式稼働前にレジャーランド秋葉原(東京)とアミュージアムよしもと(大阪)の二店舗にてロケーションテストが開催される、期間は12月3日（月）～12月9日（日）まで。

Event

東京ジョイポリスクリスマスイベント『"LOVE"&"JOY"POLIS』開催

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

「東京ジョイポリス」では、クリスマスイベント「"LOVE" &"JOY" POLIS」を12月25日まで実施中！ まず、エントランスを入ると、正面には高さ8メートルのクリスマスツリーが待ってるぞ！ 今年のツリーは、なんと運勢が診断できるユニークなツリー！ ツリー下のゲートをくぐると音と光がランダムに変化し、二人の運勢を診断するよ。さらに、期間中の土日祝日は、1日1回の実施時間になると、真っ白な雪「ドリームスノー」が舞い降り、ムード満点！ しかも、24、25日には「東京ジョイポリス」からスペシャルライブをプレゼント。24日には、タレント「ホリ」が登場し、抱腹絶倒の爆笑モノマネライブを披露！ 25日には、現在注目のアーティスト「RSP」が特別ライブを披露し、熱いパフォーマンスで会場を盛り上げる！さらに、今年の大晦日は「カウントダウンパーティ '07」を実施。今年も司会はイジリー岡田だ！ こちらも見逃すな！



クリスマスは家でパーティーもいいけど東京ジョイポリスで大切な人と過ごすのもいいかも。

Resume

「クリスマス・スペシャル・ライブ in TOKYO JOYPOLIS」
［12月24日(月・祝)］
●時間:①15:00~ ②18:00~（1日2ステージ）
●場所:3F「Vステージ」
タレント「ホリ」を迎え爆笑ものまねライブを披露!
さらに、現在占い師としても活躍中の「号泣」の「島田秀平」がお客さまの手相を占います!オープニングアクトはダジャレ界のプリンス「末高斗夢」が登場!
［12月25日(火)］
●時間:19:00~（1日1ステージ）
●場所:3F「Vステージ」
人気の6人組ユニット「RSP」が特別ライブを披露!

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスイベントのパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は86ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ナンジャタウンクリスマスイベント『ナンジャ☆おとぎの国のメリークリスマス』開催

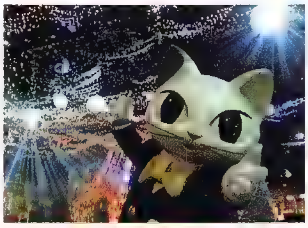
http://www.namja.jp/

"思い出とトキメキ"のテーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋）では"おとぎの国"をテーマにした期間限定イベント『ナンジャ☆おとぎの国のメリークリスマス』を11月23日(金・祝)から12月25日に開催します。

当イベントのメインとなるミュージカル「おとぎの国のメリークリスマス」では、パークのメインキャラクター達が繰り広げる心温まるミュージカルステージがお楽しみいただけるほか、"おとぎの国"をテーマにしたこの期間限定のデザートなどが登場。舞い落ちる雪とともに、ロマンチックなクリスマスをお楽しみいただけます。また、開催期間中の毎日14時、16時には、マカロニ広場（ナンジャタウン3階）にて『ナジャヴのクリスマスファンタジー』と題して、総数約5万球のイルミネーションと、おとぎの世界をモチーフにした装飾が華やかに彩ります。「ナジャヴ」が魔法のステッキを振ると、鐘の音と共に広場内のイルミネーションが音楽にあわせて輝く、光と音のファンタジーショーです。



『おとぎの国☆デザートコレクション』も毎日開催。"おとぎの国"をイメージした限定メニューが登場します。



PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は86ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『MJ3EVO麻雀技塾イベント』プロ雀士くまきりあさ美さんに、アルカディアが挑む!

http://www.sega-mj.com/mj3evo/index.html

11月2日、都内の雀荘にて『麻雀技塾』のイベントが開催された。プロ雀士となったくまきりあさ美さんにアルカディア編集部が麻雀対決をするという趣旨だった。卓を囲んだのはくまきりあさ美さんと日本プロ麻雀協会の吉田プロ、アルカディア『MJ』担当ライターのケンちゃん、そして担当編集の四名。勝負は本誌担当ライターの圧勝で幕を閉じた。



麻雀を始めたばかりでプロになった腕に偽りはなく、くまきりプロは時折冴のある打ち筋を見せ周囲をうならせた。

Resume

麻雀技塾

■1巻〜4巻:発売中　5、6巻:12月13日発売
■各DVD1枚組／価格:各2,940円(税込)
■収録コンテンツ:プロ雀士による『MJ3EVO』レクチャー／16人のプロ雀士によるリーグ戦／くまきりあさ美さん麻雀プロデビューへの道

Release

レトロビデオゲームセンター（博物館）計画

http://island.geocities.jp/ugsf_west/

だれでも思い入れのあるビデオゲームの一つや二つはあるだろう。しかし古いビデオゲームともなると、本物で遊びたくても遊べる機会は少ない。そんな個人の想いからこの計画はスタートした。「レトロゲームセンタープロジェクト・ビデオゲーム博物館計画」（現在10数名の協力者で活動中）。攻略本など無かった時代。ゲーム仲間が集まるコミュニティの場として存在した「ゲームセンター」。ビデオゲームを筐体ごと保存・メンテナンスして今のゲームセンターに無くなってしまった何かがそこにある、遊び・語れるという場所を開設すべくスタッフは奔走中である。現在当計画では将来的にはレトロゲーム所有所在ネットワークを構築し、興味のある人たちの協力も含めて実機保存していければと考えている。現在、博物館は日時限定暫定公開中。開放日、場所などはサイト参照のこと。



このように当時の純正筐体ごと保存。徐々にメンテナンスされている。

住所:埼玉県熊谷市筑波2-66
JR熊谷駅を降りてすぐの場所

Info

アルカディア編集部 編集者募集のお知らせ

http://www.enterbrain.co.jp/

アルカディア編集部では、編集者を募集しています。ゲームを攻略し記事を書くライターではなく、企画立案、進行管理、その他の編集作業を行なう「編集職」の募集です。モバイルコンテンツであるアルカディアモバイルとの連携もあります。応募資格は20〜30代の男女。学歴は問いません。

応募方法は、HPをご覧の上、下記の書類を弊社までお送りください。

1.履歴書
2.職務経歴書
3.「過去手掛けてきた作品」、「志望理由」「当編集部で何がしたいのか」

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
「アルカディア編集スタッフ募集係」宛

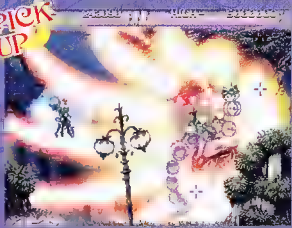
アーケードゲームが好きで業界の発展に貢献したいという方の応募をお待ちしています。

アルカディアデータベース
ARCADIA DATA BASE

2007年10月1日～10月31日

ビデオゲームランキング

6位 Deathsmiles



PICK UP

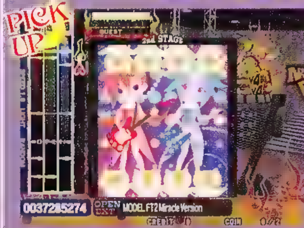
ケイブの贈る新作横スクロールシューティングが6位にて初登場。そのキャラクターの魅力だけでなく、シューターの心をくすぐるさまざまなスコアシステムが特徴。

メーカー	ケイブ
ポイント	134.2

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	→	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連邦 vs. Z.A.F.T.II <バンプレスト>	321.6
2	↑	Virtua Fighter5 <セガ>	320.3
3	→	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	308.8
4	→	鉄拳5 DARK RESURRECTION <バンダイナムコゲームス>	297.1
5	→	MELTY BLOOD Act Cadenza <エコールソフトウェア>	173.6
6	初登場	Deathsmiles <ケイブ>	134.2
7	↓	SUREET FIGHTER III 3rd STRIKE <カプコン>	106.7
8	↑	虫姫さまふたり <ケイブ／AMI>	68.8
9	↑	シューティングラブ。2007 <トライアングルサービス>	49.6
10	初登場	オトメディウス <KONAMI>	44.9

ビデオゲームランキング（コミュニケーションタイトル）

4位 GuitarFreaksV4



PICK UP

先月『DrumManiaV4』とともに初登場を飾ったタイトル。『DMV4』とのセッションによる相乗効果もあり、上位をキープ。収録曲数も過去最大となっている。

メーカー	KONAMI
ポイント	176.0

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	beatmaniaIIDX 14 GOLD <KONAMI>	332.5
2	↓	麻雀格闘倶楽部6 <KONAMI>	284.9
3	→	DrumManiaV4 <KONAMI>	280.3
4	→	GuitarFreaksV4 <KONAMI>	176.0
5	↑	pop'n music15 ADVENTURE <KONAMI>	140.2
6	↓	三国志大戦2 若き獅子の鼓動 <セガ>	122.8
7	→	QUIZ MAGIC ACADEMY IV <KONAMI>	103.7
8	↑	頭文字D4 ARCADE STAGE 4 <セガ>	90.1
9	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション <セガ>	84.3
10	→	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンプレスト>	54.7

協力店舗（50音順）

アミューズメントスペースMAHODO	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F	☎093-695-0632
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎03-5330-6226
戦～ikusa～	香川県高松市高松町字寿田2554-18	☎087-843-2788
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
グッチイ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎03-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤシマビル 2F	☎03-6909-4776
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎0853-23-0731
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
GAME DINO 枚方本店	大阪府枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
ゲームファクトリーマグマ川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎049-222-8839
ゲームBOX.Q2	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
埼玉POPY	埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43	☎048-757-0994
桜の牧アミューズパーク	茨城県水戸市小吹町2062-3	☎029-244-9900
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-472-3556
Boo-BossBoss 吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5	☎0422-23-3211
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎03-3943-6735

てあたりしだいゲームリスト 2007年11月15日現在

● 2007年11月以降稼働予定のタイトル			
Quest of D The Battle Kingdom	セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG	11月予定
鉄拳6	バンダイナムコゲームス	3D対戦格闘	11月予定
● 2007年12月以降稼働予定のタイトル			
beatmaniaIIDX15 DJ TROOPERS	KONAMI	DJシミュレーション	12月予定
三国志大戦3	セガ	リアルタイムカード対戦	12月予定
チェイス H.Q.2	タイトー	カーアクション	12月予定
● 2008年稼働予定のタイトル			
機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム	バンプレスト	対戦アクション	初春予定
バルカンウォーズ	アトラス	バルカン型コントローラー	春予定
NEW MELTY BLOOD Actress Again	エコール	対戦格闘	春予定
NEW THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH	SNKプレイモア	2D対戦格闘	春予定
戦国BASARA®X（クロス）	カプコン	対戦格闘ゲーム	春予定
アカツキ電光戦記AC（仮称）	SUBTLE STYLE	2D対戦格闘	春予定
セガネットワーク麻雀 MJ4	セガ	ネットワーク麻雀	春予定
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush	セガ	対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム	春予定

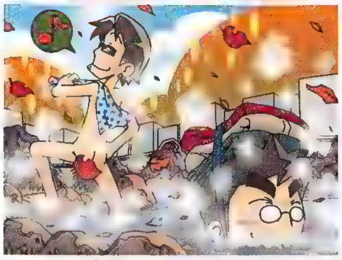
NEW Fate/unlimited codes	カプコン	3D対戦格闘	2008年予定
SEGA-Race TV	セガ	レースゲーム	2008年予定
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	セガ	スポーツゲーム	2008年予定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	2008年予定
悠久の車輪 ～Eternal Wheel～	タイトー/スクウェア・エニックス	オンライン対戦型カードゲーム	2008年予定
● 稼働時期未定のタイトル			
アルカナハート2	エクサム	ハートフル2D対戦アクション	今冬
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
まもるクンは呪われてしまった!	ガルチ/グレフ	シューティング	未定
NEW ROAD of VERMILLION	スクウェア・エニックス	リアルタイムカード対戦	未定
AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	タイトー	ドライブ	未定
ニュー スペース オーダー	バンダイナムコゲームス	リアルタイムストラテジー	未定
motoGP	バンダイナムコゲームス	バイク型専用筐体	未定
イルベロ	マイルストーン	縦スクロールシューティング	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ



日本三名泉の一つ下呂温泉!!



イラスト：斉藤コーキ

今月のレンジャー



全国制覇に向けて突っ走るゲセマプ隊！　今回の目的地は、東海地方に位置する岐阜県岐阜市だ!!　敷地が広かったり、24時間営業の店舗が多かったりしたのが印象的でした。



今回は岐阜市のゲーセン取材がメインでしたが、取材後訪れた下呂温泉、さすがは温泉街として名をはせる地、趣がありました。いつか取材抜きでゆっくりと訪れたいです。

ゲーマーのハートをわしづかみ！

ACグランド



住 岐阜県岐阜市茜部大川1-77
☎ 058-275-0351　営 月～木・日祝日 10:00～26:00　金・祝前日 10:00～27:00　土 10:00～29:00
HP http://www.acgrand.jp

高瀬「ゲーセンのほかに、カラオケ、ボウリング、ビリヤード、釣り堀などが併設されている複合レジャーランドです。ゲームはコーナー 2Fと3F！」
DB「しかし本当に台数が豊富だな～。人気の格闘ゲームはもちろん、『三国志大戦2』や『戦場の絆』、『GCB 0083』といった大型ゲームも充実！　シューティングや音ゲー、クイズ、麻雀などもカバーしているし、ゲーマーにとってはうれしい限り!!　さて、なにから遊ぼうか!?」



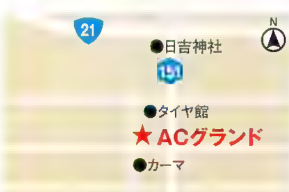
『戦場の絆』を始め、『GCB 0083』や『連ザⅡ』といったガンダムゲームが白熱！



最寄り駅からは少し距離があるが、1Fと2Fの屋外には広大な駐車場がある



忘れちゃいけないメタルコーナー…　『タイノマックス』や『スターホース2』が人気

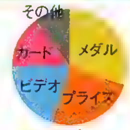


スタッフより

毎月、いろいろお得なイベントを開催しています。メダルコーナーを中心に会員サービスも大充実！　スタッフ一同、みなさまのご来店をお待ちしております。

死角の無いラインナップとサービスが自慢

ゲームファンタジアン柳津店

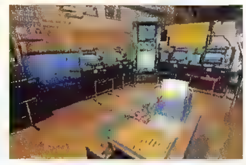


住 岐阜県岐阜市柳津町上佐波西3-68
☎ 058-279-0085　営 1F 24時間営業　2F：9:00～24:00
HP http://www.fantasian.co.jp

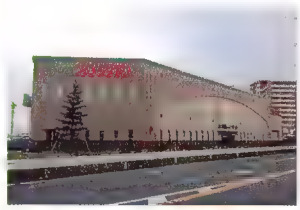
DB「……ひ、広い！　広すぎるよ!!」
高瀬「た、確かに広いですね……」
DB「そのうえ天井も高いし、開放感がものすごいな。広大なフロアにゲームが溢れている様子は、まさに圧巻だ！」
高瀬「1Fは大型筐体モノやカードゲーム、そして格闘ゲームが。2Fはメダルやプライズが充実していますね。お、レトロゲームコーナーもあります！」



QMAⅣやアン×アンといったクイズゲームが密かな人気



愛情溢れる"アイマス"コーナー！　常連主催のイベントも開催！



県道157号線と、31号線の交差点が目印。もちろん駐車場も完備だ



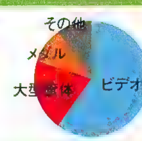


スタッフより

県下最大級の店内には、最新機種やイベント、サービスが充実！　メールによる会員登録で、さらにお得なサービスもございます。皆様のご来店をお待ちしております！

童心に返って遊べるゲーセン

ゲームプラザ童里夢



住 岐阜県岐阜市宇佐南2-6-8
☎ 058-272-2318　営 24時間営業

高瀬「中高生やサラリーマンで賑わう、ビデオゲームが中心のゲーセンです。アットホームな雰囲気が漂っており、とても居心地がいいですね」
DB「『戦場の絆』は、他県から遠征組が訪れるほどの人気。ドリンクやケーキを配布する"おやつサービス"が、対戦で疲れた心と身体を癒してくれる（笑）」



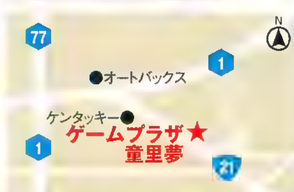
鉄拳5DRを始め、対戦が白熱！　メンテもバッチリ！



麻雀ゲームコーナー以外は24時間営業！　時間を忘れて遊べる。



戦場の絆にはは外部モニターが設置されているぞ。



スタッフより

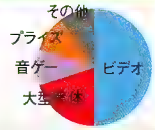
紳士淑女の社交場、ゲームプラザ童里夢では『戦場の絆』、『鉄拳』、『QoD』に力を入れております。週末には近県からの遠征者も多く来店し、対戦が大変盛り上がっております。岐阜にお越しの際はぜひお立ち寄りください。スタッフ一同心よりお待ちしています。



岐阜市内のゲーセンは、ビデオゲームがメインの「いかにもゲーセン」といった店舗が多く、もはやオールドゲーマーに分類される自分にはうれしいかぎり。どこも居心地がよさそうで、自分が岐阜に住んでいたならどこをホームグラウンドにするか迷うんだろうなあ……と感慨にふけってみたりしました。そのうえ24時間も遊べるなんて、いい時代になったものです！

岐阜のゲーセン史はここにあり！

ゲームセンターダイオウ



住 岐阜県岐阜市宇佐南3-7-5
☎ 058-274-3291　営 24時間営業
HP http://www.daioh.biz/

DB「30年前にオープンした旧館に、近年増築された新館が併設。懐かしさと目新しさが同居した、独自の雰囲気を漂わせているゲーセンだ」
高瀬「休憩所には漫画だけでなく、将棋板が置いてあるのにはビックリ！　お弁当の宅配サービスも行なっており、お腹がすいても安心です。ほかにもなんと『麻雀格闘倶楽部6』が32台も設置されており、こちらも見逃せません！」



24時間営業のうれしいお店。国道21号線沿いにあるぞ



新館は大型筐体モノが多数設置。『イニD4』が人気

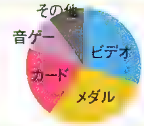


スタッフより

『麻雀格闘倶楽部DX筐体』、『鉄拳6』、『ⅡDX』、他、闘劇タイトルまで熱烈に盛り上がってます。お客さんに感謝。より楽しくプレイして頂くため液晶VEWLIX筐体を多数起用して皆様をお待ち致しております。

遊ぶモノに困らないゲームの塔

ゲームファンタジアン精華店



住 岐阜県岐阜市鏡島精華2-2-1
☎ 058-253-8020　営 9:00～24:00
HP http://www.fantasian.co.jp/

DB「3F建ての店内にゲームがギッシリ！　1Fはカードゲームや格闘ゲーム、音ゲー、プライズなどがメイン。2Fはメダルゲーム一筋！　3Fはシール機やダーツ、そして大量のレトロゲームが設置されているぞ。どこから遊ぶか迷うぜ！」
高瀬『三国志大戦2』や『WCCF』、『連ザⅡ』などの大会が月イチで開催され、好評のようです。また、女性客が安心して来店できる雰囲気づくりも特徴ですね～」



JR西岐阜駅から徒歩で行けるのも魅力のひとつ



各種カードゲームが充実しており、目移り必至だ。

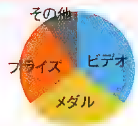


スタッフより

常日頃からお客様に満足していただけるようなサービス、イベントを開催しております。月に四回開催される各種大会はいつも盛り上がっています。是非一度ご来店ください。スタッフ一同お待ち致しております!!

ア 若者たちの対戦天国！

岐阜ギーゴ



住 岐阜県岐阜市日ノ出町2-20 シネックスビル
☎ 058-264-3130　営 10:00～24:00
HP http://location.sega.jp/loc_web/gifu_gigo.html

高瀬「JR岐阜駅や名鉄岐阜駅から近く、学校帰りの学生たちで賑わっています。1Fはプライズ、2Fはメダル、そして3Fにはビデオゲームやカードゲームが多数設置されていますよ」
DB「客層が若いだけあって対戦台が充実しているなあ。『VF5』を筆頭に『GGXX Λ CORE』や『メルブラ』などが白熱！　さらに大型スピーカーが設置され、臨場感抜群の『連ザⅡ』が目を引くな！」



夕方から20時くらいまでが特に盛り上がるそうだ。



『VF5』のそばには休憩所が設置されているぞ。

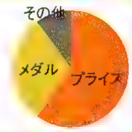


スタッフより

市内最大級のビデオゲームの品揃えを誇り、毎日変わるサービス筐体や『VF5』のイベント連動サービスを実施!!　プライズもさまざまな旬の賞品を多数ラインナップ。ご来店を一同心よりお待ち申し上げております。

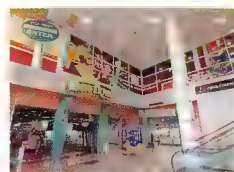
岐阜市でプライズやるなら！

ナムコワンダーパーク岐阜店



住 岐阜県岐阜市柳津町丸野3-3-6 カラフルタウン岐阜内
☎ 058-388-7658　営 月～木・日祝日：10:00～23:00
HP http://www.namco.co.jp/[illegible]gifu.htm

DB「店の入り口をくぐると、そこは一面のプライズ平原でした」
高瀬「なんですか？　いきなり」
DB「……これは多すぎるだろう？　視界がほぼプライズで埋め尽くされているぞ!?　キャッチャー系から『スウィートランド』まで、よりどりみどりだ」
高瀬「キッズメダルやカードゲームも稼働していますが、確かにこのプライズマシンの量には圧倒されますね！」



1Fはプライズ、2Fがメダルゲームという構成だ



プライズマシンの台数の多さは、間違いなく岐阜一！



スタッフより

オープン7周年のカラフルタウン岐阜」の1階には獲れると評判の「クレーンゲーム」を大量設置。2階は県下最大級メダルコーナーを展開。毎月7日8日は「カラフルタウンデー」、毎週水曜日は「レディ水DAY」とお得です。

カードゲーム　大型筐体
シール機　プライズ
キッズカード　ビデオゲーム
メダル　スロット
音楽ゲーム　レトロゲーム
その他　キッズカード

ア このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。
アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ

ご当地情報局

日本三名泉　下呂温泉のゲーセン事情は？

今回の取材は「岐阜市」がテーマのため「下呂市」は関係ない。しかし、岐阜に来て下呂温泉に行かないのはおかしい！……もとい、日本有数の温泉街のゲーセン事情はいかなるものか、読者の皆さんのために（？）調査してまいりましたデス。

結論から言うとゲーセンはゼロ！　ホテルやボウリング場に小さなゲームコーナーがあるだけという、残念な結末が待っていた。傷心の取材スタッフを癒してくれたのは、温泉の香りほのかな湯。取材の疲れは霧消、まさに天国にいるような気分に……。「ああ、下呂にゲーセンが無い理由が分かったよ。入浴後は、そのまま寝るか一杯やるかのどちらかしか選択肢は無い――」　薄れゆく意識の中、だれかのそんな声を聞いた気がしましたとさ。

下呂温泉

泉質・泉温
アルカリ性単純泉～84度
効能
神経痛、疲労回復、美肌、ほか
アクセス
電車　JR名古屋駅からJR高山本線で約1時間半、下呂駅下車
JR岐阜駅からJR高山本線で約2時間、下呂駅下車
車　中央自動車道中津川ICから、国道257・41号で約53km



林羅山が有馬温泉（兵庫）・草津温泉（群馬）とともに、日本三名泉に数えた。

全都道府県制覇へひた走る当コーナーでは、皆さまからのゲーセン情報を切実にお待ちしております！　特に「福井」、四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年
11月30日（金）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、
希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。
同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、
当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※懸賞公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

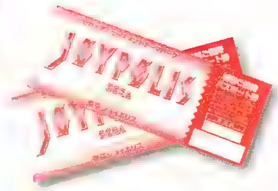
セガ様ご提供

1 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア
第3新東京市警24時! 2種セット3名様





2 アンサー×アンサー Tシャツ
3名様



4 東京ジョイポリスパスポート
5組10名様

3 北斗の拳 無想転生メディアケース
2種セット5名様



ナムコ様ご提供



5 ナンジャタウンパスポート
5組10名様

バンプレスト様ご提供

6 機動戦士ガンダム00 DXヒロインフィギュア1
3名様





7 機動戦士ガンダム00
DX組立式ディスプレイモデルスペシャル2
3名様

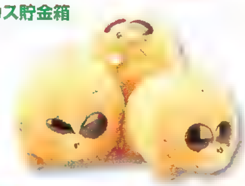
KONAMI様ご提供

8 ピカデリーサーカス貯金箱
3名様



9 天元突破グレンラガン
グレンラガンBigソフビフィギュア
1名様





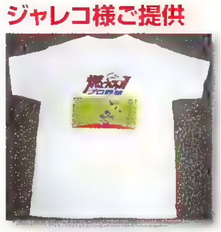
10 天元突破グレンラガン
ブータぬいぐるみ 3種セット1名様

エンターブレイン提供



14 闘劇DVD
3本1セットで1名様

ジャレコ様ご提供



13 燃えプロTシャツ
3名様

タイトー様ご提供



11 銀河鉄道999 戦士の銃
2名様



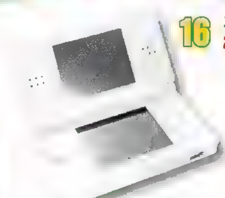
12 ナイトストライカー
特製クリスタルキーホルダー
3名様

編集部提供

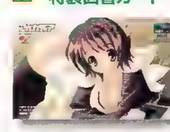
15 新型プレイステーション・
ポータブル
2名様



16 ニンテンドーDS
2名様



17 アルカディア
特製図書カード 10名様



※PSP、DSともに色は選べません

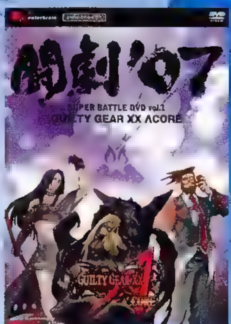
enterbrain ファミ通DVDビデオ アルカディア DVD VIDEO

闘劇'07

SUPER BATTLE DVD シリーズ

空前の盛り上がりを見せた闘劇'07FINAL、いよいよDVDに!!

第一弾 2007年最大の2D格闘戦記がいま、ここに……!





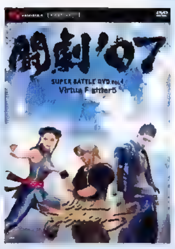
vol.1
GUILTY GEAR XX ΛCORE

vol.2
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

vol.3
ARCANA HEART FULL!

各3,990円[税込] **大好評発売中**

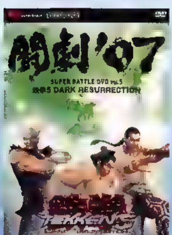
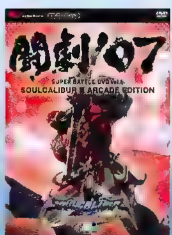
第二弾 至高の3D格闘タイトル一挙登場



vol.4
Virtua Fighter5

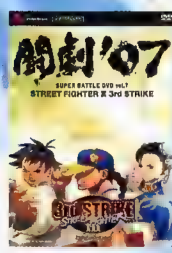
vol.5
TEKKEN5 DARK RESURRECTION

vol.6
SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION

各3,990円[税込]
11.29 ON SALE

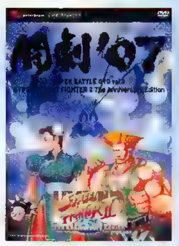
第三弾 不朽の名作3タイトル同時発売



vol.7
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

vol.8
HYPER STREET FIGHTER Ⅱ The Anniversary Edition

vol.9
THE KING OF FIGHTERS '98




各3,990円[税込]
12.20 ON SALE

SEGA DIRECT http://segadirect.jp/

おとくなセット販売も実施中!

セガダイレクトにて、「闘劇 '07DVD」シリーズキャンペーンを実施! vol.1からvol.3まで、vol.4からvol.6まで、そしてvol.7からvol.9までを、それぞれ3本セットで販売中! セットなら、通常11,970円(税込)が、なんと10,500円(税込)に。しかも8,000円以上のご注文で送料無料だから、さらにおトク! シリーズコンプリートを目指す人は必見です!!

商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555(代表)

通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail:cs@eb-store.com

カスタマーサポート
TEL:0570-060-555 受付時間/12:00~17:00(土・日・祝日を除く)
E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

この戦い……いつまで続く！俺がレジェンド揃えるまでか……

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-

『両雄激突』で追加された新要素の情報を中心に、大増8ページでお届け！ 闘いはまだ始まったばかりだ！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■稼働日：2007年10月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro



アナハイムクイーンのプロフィールを紹介!!

Axia De Nardi
T=153／B:83／W:56／H:83
趣味：ゲーム、ガンプラ（開発用モックアップ）製作、植物と話す事（植物が、答えを教えてくれる）

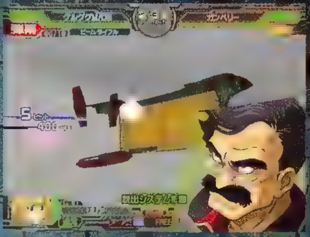
Alicia De Nardi
T=153／B:84／W:57／H:83
趣味：難解パズル全般、ラクロス、フットサル

新規追加カード以外にも目を向けてみよう
新レギュレーション＆パラメータ変更

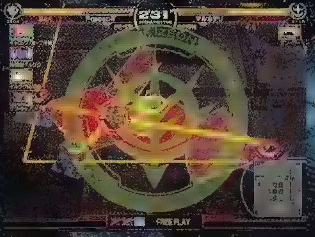
出撃前の投票によって、三つの候補から決まる特殊作戦内容。「両雄激突」ではレギュレーションが大幅に増加したぞ。

特殊作戦

これまで15種類が存在した特殊作戦のレギュレーションは、『両雄激突』で新たに7種類が追加された。また、前回と名称は同じでもルールが変更されている特殊作戦も3種類ある。こうした作戦内容をここで併せて解説していこう。出撃できるマップは新たに10種類が追加されているが、周知の通り『0083』で特殊作戦専用だったマップも一人用で選べる。新マップはもちろん、これらにもすべて特殊部隊が出現するようになっているので、いろいろな戦場を体験しながら☆の数を増やしていこう。



ルール変更された2種の"～撃破戦"は、前回と短時間で決着が付くことはなくなった。



新マップは遮蔽物こそ多いが、地上、宇宙が多く、メカの適性で悩むことは少ない。

●ルール変更および新たに追加された特殊作戦内容

特殊作戦名	内容
隊長機撃破戦	隊長機撃破によるペナルティは予備戦力ゲージの消失だけに。隊長機がコスト400オーバーなら通常の対戦と同じように闘える。
戦艦撃破戦	艦を撃破すると、予備戦力ゲージが消失するようになった。脱出艇を仕込んでいても、戦艦が落ちた時点でゲージはなくなる。
階級フリーマッチング戦	階級差に関係なくランダムでマッチングがされる。ルールそのものは同じだが、使用可能コストが800から1000に増加した。
UCカード限定戦	アンコモンカードのみデッキとして登録が可能。レアとコモンが一切使用できないため、通常よりもデッキがかなり限定される。
適性機優遇戦	デッキ登録時に、メカおよびウェポン欄のすべてに○、◎が付くユニットに限り、テンションMAX時間が通常よりも延長される。
自動操縦ユニット戦	戦艦以外のユニットはすべてAI制御になり、戦術変更（長押し）と攻撃決定しか指示できない。優れた艦長を選ぶことがポイント。
同一カード禁止戦	1種類のカードは1枚までしか登録できない。同系統のメカやウェポンでも、カードNOが異なれば制限には引っかからない。
パイロット適性B以下戦	キャラクターカードは、パイロット適性がB以下のカードのみ登録可能。浮いたコストで艦長や装備を充実させよう。
敵軍兵装鹵獲戦	すべてのキャラクターに「バルフィッシュ」と同じ能力がつき、敵軍のメカニックかウェポンを1枚だけ使用可能となる。
模擬演習戦	勝敗に関係なく階級ゲージは昇降しない。新たなデッキの試運転や微調整の機会に活用していこう。戦功ポイントは増減する。

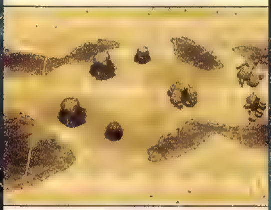
追加マップ

アリゾナ 第67物資集積場

地上100%

補給ポイント×1

岩が点在するため遮蔽越え武器が有効。中央右（侵攻側）の補給ポイントは、戦艦などに比べると補給範囲は狭い。



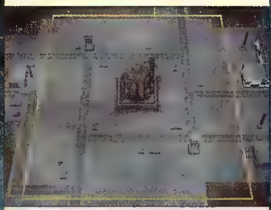
補給ポイントは接敵しても補給円が消えないので、敵が居るときは離れよう。

キャリフォルニア・ベースHLV発車基地

地上100%

HLV×1

約90カウントが経過するとHLVが発射体制に入り、周囲に黒煙が上がる。これはスモーク散布と同じ効果を持つ。



HLVは遮蔽効果があるので、機動の高いメカはここを拠点に動くと有効。

キャリフォルニア・ベース エネルギープラント基地

地上100%

エネルギープラント×3

約90カウント経過で三つのエネルギープラントにミサイルが降り注ぐ。この爆風にはHP減少効果があるので要注意。



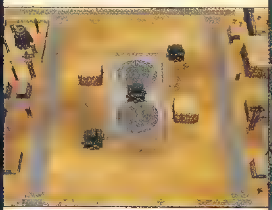
HP減少の効果は約30カウント続く。残りタイムに気を配って立ち回ろう。

ゴビ砂漠 第3物資集積所

[illegible]　地上30%

コンテナ×3

中央付近に斜めに並んだ三つのコンテナは、地上ユニットが押すことで動かせる。余裕があれば活用しよう。



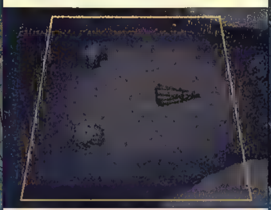
コンテナが地味に厄介。遮蔽越え武器が無いと攻撃が通りにくい。

コムサイ合流地点

地上100%

コムサイ×1

約90カウントが経過すると、コムサイからバックファイアが噴出。これに触れると微量のダメージを受ける。



バックファイアはダメージを受けるだけでなく、後方に押し戻されてしまう。

継続排出カード・パラメータ変更

ここでは、『0083』からの継続排出カード、および再排出カードの中から、パラメータに変更があったものをリストアップ。どの程度数値が変動しているのかを記した。これをじっくり見れば意外な発見があるかも！

●地球連邦軍　キャラクター

No.	レアリティ		射撃		格闘		回避		覚醒	
CE-D028	C	フィリップ・ヒューズ	20	–	19	+2	15	+2	13	+2
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+2	[illegible]	+2	[illegible]	+2
CE-D036	UC	フォルド・ロムフェロー	18	–	21	–	15	+2	19	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+2	[illegible]	+2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+3
CE-D041	[illegible]	サウス・バニング	21	-1	20	-1	22	-1	15	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+2	[illegible]	[illegible]
CE-D058	UC	テネス・A・ユング	23	–	18	–	25	–	17	+4

●地球連邦軍　メカニック

No.	レアリティ		HP		機動		防御		出力	
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D003	[illegible]	ガンダム（最終局面仕様）	21	–	17	+1	20	–	21	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D033	UC	ピクシー	17	+5	16	–	7	–	17	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	+2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D035	[illegible]	ブルーディスティニー3号機	19	+1	17	+2	20	+2	21	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D039	[illegible]	ガンダム6号機マドロック	21	-2	18	+1	21	–	23	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	+2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D042	[illegible]	アレックス	19	-1	20	+1	20	–	23	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D044	C	ガンキャノン量産型	16	-2	7	–	17	–	21	–
[illegible]	C	[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D047	C	ジム寒冷地仕様	13	+1	11	+2	12	–	17	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D049	[illegible]	ガンダム試作1号機フルバーニアン	21	+1	20	–	20	–	23	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D053	C	ジム改	14	-2	13	–	14	–	17	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	-3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D055	UC	ジム・カスタム	17	–	16	+1	16	–	21	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ME-D057	C	ザクII後期型（地球連邦軍仕様）	14	+2	12	–	12	–	9	–

●地球連邦軍　ウェポン

No.	レアリティ		攻撃力		命中率		消費出力		耐久力	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WE-D015	[illegible]	ハイパー・ビーム・ライフル	21	+1	16	–	20	–	1	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	+2	[illegible]	+3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WE-D017	UC	ビーム・ライフル（アレックス）	19	+1	16	–	19	–	1	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WE-D022	UC	マシンガン（ジム寒冷地仕様）	9	-1	18	–	1	–	1	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WE-D025	[illegible]	ロングライフル（ガンダム試作1号機フルバーニアン）	28	+1	20	+2	28	–	1	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+6
WE-D027	C	フォールディング・バズーカ	16	-1	14	+2	1	–	1	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WE-D031	C	ビーム・ライフル（ジム・クゥエル）	15	[illegible]	17	–	12	–	1	–

●ジオン公国軍　パイロット

No.	レアリティ		射撃		格闘		回避		覚醒	
CZ-D021	[illegible]	アイナ・サハリン	20	+2	19	+1	18	+1	19	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	+2	[illegible]	+3
CZ-D034	C	ミハイル・カミンスキー	20	–	19	–	19	–	13	+3
[illegible]	C	[illegible]	[illegible]	+3	[illegible]	-1	[illegible]	+1	[illegible]	+1
CZ-D049	C	ゲイリー	15	-2	19	–	13	–	8	–
[illegible]	C	[illegible]	[illegible]	-2	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

●ジオン公国軍　メカニック

No.	レアリティ		HP		機動		防御		出力	
MZ-D002	C	陸戦型ザクII（ククルス・ドアン専用機）	13	+1	12	–	12	–	9	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D005	C	グフ	13	+1	12	-1	12	–	9	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D011	C	ズゴックS型	15	+1	14	–	10	–	17	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D021	UC	カーゴ爆弾	23	–	3	-2	1	–	13	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	+2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D037	UC	ゲルググJ（シン・マツナガ専用機）	19	–	17	+2	21	–	21	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D043	C	ザクII寒冷地仕様	12	+1	10	–	10	–	9	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D045	[illegible]	ブルーディスティニー2号機	18	–	17	+2	20	+2	21	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]
MZ-D048	[illegible]	ハイゴッグ（ジェット・パック仕様）	21	-1	9	–	18	–	21	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]
MZ-D052	C	ドム・トローペン	20	–	18	-2	18	-2	17	–
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D054	C	ゲルググM	17	–	17	+1	18	–	21	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D056	[illegible]	ガンダム試作2号機	23	+1	17	+2	21	–	23	–
[illegible]	R	ガーベラ・テトラ	20	–	20	+1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D058	UC	ザメル	22	–	17	+2	12	+3	17	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MZ-D085	[illegible]	ズゴックE（ジェット・パック仕様）	16	–	15	+1	12	–	21	–

●ジオン公国軍　ウェポン

No.	レアリティ		攻撃力		命中率		消費出力		耐久力	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+2
WZ-D006	UC	ビーム・ライフル（ゲルググ）	18	+1	16	–	19	–	1	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WZ-D010	[illegible]	チェーン・マイン	21	-1	11	–	1	–	1	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-6	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+2
WZ-D017	C	シュツルム・ファウスト	11	-7	12	–	1	–	1	–
[illegible]D020	UC	ショッ[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WZ-D023	C	MMP－78マシンガン	9	-1	18	–	1	–	1	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WZ-D025	UC	ラケーテン・バズ	21	–	13	+1	1	–	1	–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WZ-D027	C	スパイク・シールド（ゲルググM）	7	+2	19	+3	1	–	7	+3
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	+4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WZ-D029	UC	シールド（ゲルググM）	0	–	0	–	1	–	20	+5
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-2
WZ-D032	UC	ビーム・ライフル（アクトザク）	15	-1	17	–	15	–	1	–

サイド5宙域

宇宙100%

残骸×4

四つの残骸はユニットが接触して押すことで動かせる。同系統のほかのオブジェクトに比べると、若干慣性が少なめ。



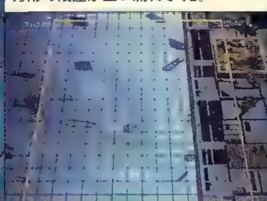
ユニット数が多い場合は、後衛が自軍エリアの残骸を端に動かすのも手だ。

サイド5宙域 コロニー外壁部

宇宙100%

－

障害が一切ない状態で始まるが、眼下の外壁が回転している。一定周期で正方形の段差が三つ流れてくる。



宙域ながら高低差の概念が存在。地形が灰色になったら段差に乗り上げよう。

ラビアンローズ

宇宙100%

補給コンテナ×2

補給コンテナは補給ポイントとコンテナの特徴を備えている。押せば動かすことができ、密着すれば補給が可能だ。



補給コンテナを障害物として利用しながら、戦線を維持していきたい。

ルンガ沖宙域

宇宙100%

小惑星×2

小惑星の基本性質はコンテナや残骸と同じだが、かなり大きいため押しにくい。遮蔽物として活用しよう。



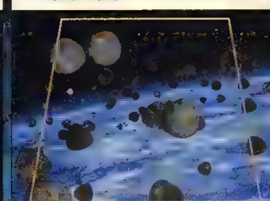
比較的闘いやすいマップ。小惑星付近での乱戦をいかに制するかがポイント。

地球軌道上エリア

宇宙100%

HLV×?

一定周期で流れてくるHLVは、ほかのHLVに接触したあと、しばらくして爆発。このときの爆風は周囲にダメージを与える。



最大級の遮蔽物だが、爆発すると消失するのが特徴。軌道はランダム。

注目カードとその使い方を知ろう!

今回は、パワーアップしたキャラの使い方や特殊なカスタムカード、役割ごとのオススメ艦長を紹介するぞ!

このキャラに注目!

「両雄激突」で継続して排出されるもの、またはリニューアルされて再排出されるものには強化されたものが多く、連邦軍では、【ユウ・カジマ】、【マスター・P・レイヤー】など、ジオン軍では、【ニムバス・シュターゼン】、【シン・マツナガ】などがそれにあたる。その多くのキャラのなかでも扱いに工夫が必要なものを解説しよう!

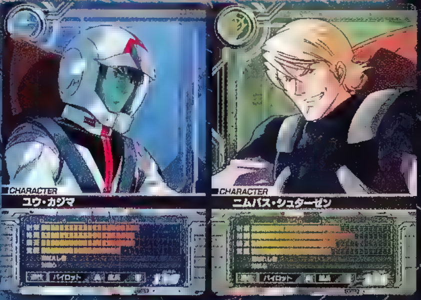


旧カードも強化されているものも多い。いろいろ試してみるのもいいだろう。

ユウ・カジマ、ニムバス・シュターゼン、選ばれた二人

「対抗心」を身につけ、大幅な強化をされたといえる二人、やはり愛機である【ブルーディスティニー3号機】、【ブルーディスティニー2号機】にそれぞれ搭乗させるのが良いだろう。なお、「両雄激突」では、胸部ミサイルの攻撃エリアが変更され、自機の近くになり、いろいろな武器と攻撃範囲が重なりやすい。【マシンガン】、【ビーム・スプレーガン】、【ビーム・ライフル】などと同じ攻撃範囲を持つ武器であれば、どれでも同時攻撃が狙いやすくなっている。使用可能コストや僚機の持つ武装などと相談してチョイスしよう。

カスタムは何を求めるかで選ぼう。さらなる回避率、命中率を求めるなら【教育型コンピューター】などを、安定してEXAMを発動させたいなら【アイナの懐中時計】を、機動力をフォローしてさらにEXAM発動時により高い効果を発揮させるなら、【ユニバーサル・ブースト・ポッド】が良い。





EXAM発動時は、対抗心の効果、機体との相性もありかなりの強さを発揮する

ケリィ・レズナーの能力を発動させるには?

ノーマルスーツを身につけた新カードの【ケリィ・レズナー】。回避こそ低めなものの、格闘が21と高く、射撃も18と及第点。コストに見合った強さを持っている。育成するときは、射撃をメインで育てつつ、格闘にもある程度の数値を振り、両方こなせるように育成する方が安定した力を発揮できる。また、回避が低いのでロックを外しやすい機動性の高いメカや、シールドを装備したメカに載せることで回避の低さを補う必要がある。



さて、特殊能力の「ガンダムを出せ!」だが、テンションの上昇率はそれほど高くないものの、ガンダムタイプのメカが主力の連邦軍を相手にするときは発動する機会が多い。また、【ガーベラ・テトラ】や【ガンダム試作2号機】などのジオン軍の主力メカ相手にも発動するので思いのほか頼りになるぞ。右に排出カードで能力の発動するものをまとめてあるので参考にしてほしい。

●「ガンダムを出せ!」能力発動対象メカ一覧

No.	機体名	No.	機体名
ME-D002	ガンダム(ビーム・ジャベリン仕様)	ME-D069	バストライナー(脱出後のみ)
ME-D003	ガンダム(最終局面仕様)	ME-D070	ガンキャリー(脱出後のみ)
ME-D033	ピクシー	ME-D071	陸戦型ガンダム(シロー・アマダ専用機)
ME-D035	ブルーディスティニー3号機	ME-D072	陸戦型ガンダム(ウェポンラック仕様)
ME-D039	ガンダム6号機マドロック	ME-D076	ガンダム試作2号機(MLRS仕様)
ME-D041	ガンダム5号機(Bst)	ME-D086	ガンダム試作1号機(Aパーツ強制分離)(脱出後も含む)
ME-D042	アレックス	ME-D087	ガンダム試作3号機
ME-D043	アレックス(チョバムアーマー仕様)	ME-D088	ガンダム試作4号機
ME-D048	ガンダム試作1号機	ME-D089	ガンダム試作4号機(シュツルム・ブースター仕様)
ME-D049	ガンダム試作1号機フルバーニアン	MZ-0047	ブルーディスティニー2号機
ME-D050	ガンダム試作3号機ステイメン	MZ-0056	ガンダム試作2号機
ME-D062	ガンダム(アムロ・レイ専用機)	MZ-0057	ガーベラ・テトラ
ME-D067	水中型ガンダム(ハンドアンカー仕様)	MZ-0075	ガンダム試作2号機(ビーム・バズーカ仕様)
ME-D068	ヘビーガンダム	MZ-0089	ガーベラ・テトラ(シュツルム・ブースター仕様)

マット・ヒーリィの立ち回り方

武器を破壊すると味方全員のテンションが上がるようになった【マット・ヒーリィ】。防御重視といえば【ロング・ライフル】や【ジム・ライフル】だが、遠距離で狙っても素直に武器を破壊させてくれる確率は低い。どちらかといえば【マシンガン】などの武器を使い、近距離の乱戦時に狙う方が良いだろう。右にオススメ装備をまとめた。メカは、【ジム・カスタム】などでも良い。



味方のフォローをし、近距離で相手の攻撃をカットしよう。

●マット・ヒーリィオススメ装備

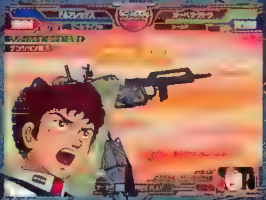
メカ	ガンダム(アムロ・レイ専用機)
カスタム	強化炸裂弾
ウェポンA	ブルパップ・マシンガン
ウェポンB	シールド(アレックス用)

注目の新カスタムは?

カウントを重ねることで効果を発揮する【死角からの一撃】と【忍び寄る恐怖】。これらは手間はかかるもののマイナス要素が無く思いのほか使いやすいカスタムカードだ。

【死角からの一撃】は、汎用性の高さが売り。カウントを重ね、効果を発動させたとき、その攻撃も次の効果へのカウントが蓄積されている。そのため、さらに戦術を変えて攻撃すれば1段階ではあるものの、立て続けに効果を発揮させることも可能。防御重視での攻撃も多用する【ビーム・マシンガン】などと使おう。

【忍び寄る恐怖】は発動時にどれを狙うかがポイント。もし、効果的な攻撃ができそうになければ、あえて敵母艦を攻撃してしまうのも手だ。



カウントを多く重ねれば絶大な効果を発揮する

GCB作戦書 ニムバス・シュターゼンの場合:こちらの場合は、【イフリート改】、【オプションブースター】、【MMP-80マシンガン】、【シールド(ゲルググ用)】もオススメ。コスト395になる。
「ガンダムを出せ!」効果発動の表について:じつは、【ジョン・コーウェン】の「ガンダム開発計画」の能力が発動するメカも全く同じ。使う際はこれも参考にしてほしい。

新たな艦長候補を探せ！

新カードには、艦長として優秀なキャラがかなり多く追加されている。これらはそれぞれ特徴的な能力を持っており、用途にあわせて多様な選択が可能になってくる。

また、一芸に秀でている分、全体的にコストが低めのキャラも多く、デッキを圧迫しにくいのも大きな特徴だ。

ここでは、それらの艦長のなかでもオススメのものを用途に合わせて紹介。自身のデッキ編成に合わせて相性の良い艦長をチョイスをすることで小隊の戦闘力を大幅に上昇させることも可能なので、これを見てよく考えて艦長を選んでほしい。

なお、旧カードであれば、【レビル】、【エイパー・シナプス】、【ギレン・ザビ】、【デトローフ・コッセル】などは、まだまだ優秀な艦長であることも覚えておこう。



ブライトもコストに見合った能力に変更されている。

支援重視

特殊能力で味方ユニットの支援を目的とする艦長は、連邦であれば【ジャクリーヌ・シモン】、【ジーン・コリニー】が、ジオンであれば【オリヴァー・マイ】、【クラウレ・ハモン】がオススメ。シモンとマイは隊長機の命中率を上げられる。二重武装や【集中砲火】のフォローに。ハモンは援護射撃が実弾なのが特徴。【ビーム・バリア】に強く、発射数が多いので威力は低いが命中率が高めなのだ。

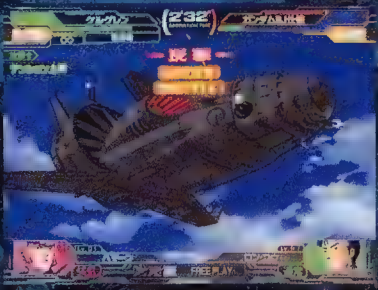


戦況分析は効果が明確で使いやすい。隊長機を徹底的に強化しよう。

	艦長名	艦長補正			CT
地球連邦軍艦長補正	ジャクリーヌ・シモン	命▲	回△	テ△	50
	ジーン・コリニー	回▲	命▲	テ△	90
ジオン公国軍艦長補正	オリヴァー・マイ	命△	回△	補△	60
	クラウレ・ハモン	命▲	テ△	補△	95

戦闘要員

母艦を積極的に戦闘に参加させる場合は、連邦であれば【ジャミトフ・ハイマン】、【ジョン・コーウェン】、ジオンであれば【ユーリ・ハスラー】、【ハマーン・カーン】が良い。ジャミトフは艦長補正が強烈なのも特徴。ハマーンは、その特殊能力が艦長時も発動するので、母艦の戦闘能力を上昇させられるのだ。【アナベル・ガトー】などを使った高コスト2機編成時などに意外とオススメだ。



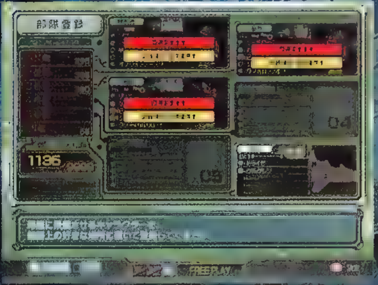
母艦を狙う相手に「愛情の果てに」で反撃すれば効果絶大！

	艦長名	艦長補正			CT
地球連邦軍艦長補正	ジャミトフ・ハイマン	命▲	回▲	ク▲	160
	ジョン・コーウェン	命▲	テ▲	補△	120
ジオン公国軍艦長補正	ユーリ・ハスラー	回▲	補▲	テ△	105
	ハマーン・カーン	ク▲	命▲	テ▲	150

補給重視

母艦を補給役としてみるなら、連邦は【ルセット・オデビー】【モーラ・バシット】、ジオンは【ドライゼ】【マルティン・プロホノウ】あたりがおすすめ。

ルセットとモーラは不利な戦況を覆しやすいのも特徴。ドライゼとマルティンは補給速度は＋1程度の補正だが、コストが低めのわりに艦長としての能力もなかなか高い。母艦が狙われたときも十分に戦力として機能する。



コスト[illegible]でこの補正はなかなかのもの。デッキに組み込みやすい。

	艦長名	艦長補正			CT
地球連邦軍艦長補正	ルセット・オデビー	テ▲	補▲	―	65
	モーラ・バシット	補▲	テ△	―	50
ジオン公国軍艦長補正	マルティン・プロホノウ	回▲	テ△	補△	70
	ドライゼ	回▲	補△	―	55

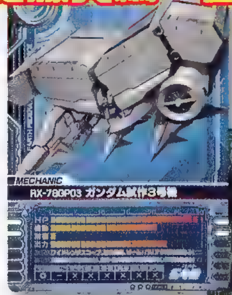
カードマスターズ ガンダムクロニクル ―両雄激突編― 登場!!

GCBの「両雄激突」にあわせ、ガンダムクロニクルも新たなシリーズが登場する！ 前回同様、今回も使いやすいメカ、クロニクルならではの特殊なメカが目白押しだ！

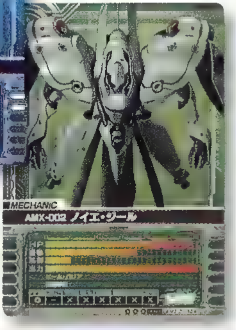
連邦であればツイン・ビームスピアが強力な【ジム・ストライカー（強化型）】、ジオンであれば伸縮する腕で格闘が長い攻撃エリアを持つ【ゾゴック】などなど、GCBをプレイするなら入手して損をしないカードばかりだぞ！

MOBILE SUIT GUNDAM
GUNDAM CHRONICLE
U.C.0083 STARDUST MEMORY
TRADING CARD
―両雄激突編―

5枚入り（プレイカード1枚）／1パック210円［税込］



【ガンダム試作3号機】同様、こちらも排出版に比べてコストが40低い。武装次第ではコストが低い分かなり使いやすくなるはずだが……？



排出版よりコストが低め。武装に変更がみられるが機動などの基本性能に変化は無い。使いこなせば十分な戦力になるだろう。



【ガンダム試作1号機 フルバーニアン】のイラストが描かれたこのパッケージが目印。見かけたら逃さず買っておこう！

GCB作戦書 【ブライト・ノア】、【キシリア・ザビ】について：これら二人の艦長は今回パワーアップ。艦長補正にクリティカル発生率＋2が追加され、母艦の移動速度がアップ。特殊能力は予備戦力ゲージが敗北の際の時に、2発援護射撃を発射する。そのかわり、威力は低めでキャラクターやカスタムの能力が上乗せされなくなった。それでも、十分な能力を持っているといえる。

『両雄激突』カードカタログ VOL2/3

前号に引き続き「両雄激突」で追加されたカードを紹介！　【アムロ】や【キャスバル】といったおなじみのキャラクターも新たなカードとして登場だ。

地球連邦軍

「ガンダム」といえば【アムロ・レイ】！　完全な新カードのアムロはほかに劣らず強力。レアになった【カイ・シデン】やその愛機【ガンキャノン108号】にも注目！



CE-D054 アムロ・レイ

特殊能力 ■心眼／味方が全て撃墜されると敵の攻撃エリアが見えるようになる■めぐりあい宇宙／自身がテンションMAXの間、味方の命中率とクリティカル発生率がアップする

艦長時 射8回7覚23 ／回避↑↑　クリティカル↑↑↑　テンション↑

コストこそ高いものの、すべての能力が高く、間違いなくエースになりうるキャラ。特殊能力を活かすため、テンションMAX持続の長い艦長と一緒に使おう。



CE-D056 カイ・シデン

特殊能力 ■実戦の恐怖／敵を攻撃エリアに捉えると、テンションが徐々にアップする。但し、自機が捉えられると徐々にダウンする■哀しみの向こうに／テンションが強気以上の時に命中率がアップ、回避率がダウンし、弱気以下の時に回避率がアップ、命中率がダウンする

艦長時 射5回2覚13 ／回避↑↑

「実戦の恐怖」という扱いにくい能力はあるものの、「哀しみの向こうに」の能力を考えれば使い勝手は良い。【パイロット強化薬】との併用もアリ。



CE-D059 デン・バザーク

特殊能力 ■極秘任務／敵と初交戦するまで、テンションが徐々にアップする■サプレッサー／敵を攻撃エリアに捉えた際にロックオンの警告音が鳴らなくなる

艦長時 射11回9覚17 ／命中↑↑↑　回避↑

基本的な能力に大きな変化無く、カスタム【サプレッサー】と同じ能力を持つ。相手の側面や背後から攻撃を狙えば能力を効果的に使えるだろう。



CE-D061 アヤ・スワンポート

特殊能力 ■ミノフスキー粒子：戦闘濃度／母艦搭乗時に、簡易マップにおいて、敵に自軍ユニットの位置を知られにくくする

艦長時 射10回17覚13 ／回避↑↑　テンション↑↑

コスト35なから、艦長としての能力はまずまずで特殊能力も使い勝手は良い。母艦の移動速度も中程度なのでコストが余ったときにオススメの艦長だ。



CE-D063 レーチェル・ミルスティーン

特殊能力 ■戦場の華／母艦搭乗時に、自軍パイロットのテンションが高い状態でスタートする

艦長時 射13回9覚15 ／補給↑　テンション↑↑

特殊能力は開幕速攻を仕掛けたいときに便利。テンションが特殊能力にかかわるキャラとの相性が良い。なお、自身のテンションは高くならないので注



CE-D067 ベルナルド・モンシア

特殊能力 ■百戦錬磨の戦法（機動）／敵軍よりも自軍の勢力ゲージが少なくなるほど、機動重視時のロックオン速度がアップする

艦長時 射9回7覚7 ／テンション↓　命中↑

特殊能力は格闘で発動するものなので、近距離で狙わないとならない。だが、それでも射撃に負けやすい。機動力の高いメカで側面から狙えるようにしたい。



CE-D068 アルファ・A・ベイト

特殊能力 ■百戦錬磨の戦法（攻撃）／敵軍よりも自軍の勢力ゲージが少なくなるほど、攻撃重視時のロックオン速度がアップする

艦長時 射12回11覚10 ／命中↑↑

攻撃力の高い攻撃重視のロックオン速度が上がる特殊能力は非常に便利。汎用性の高い【ビーム・ライフル】などと使うことで特殊能力を最大限いかせる。

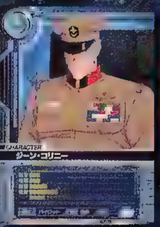


CE-D072 ジャクリーヌ・シモン

特殊能力 ■戦況分析／自機が停止中、味方隊長機の命中率がアップする。（※自機が隊長機の場合は無効）

艦長時 射12回12覚12 ／命中↑↑　回避↑　テンション↑

特殊能力は隊長機の命中率を上げる便利な能力。コストも50と低めで、補正もまずまず。母艦をあまり動かさないのであればオススメの艦長の一人だ。



CE-D076 ジーン・コリニー

特殊能力 ■黒き密約／再出撃待ちの味方ユニットがいる間、簡易マップにおいて味方ユニットの位置が敵に知られにくくなる。その際、援護射撃や敵軍母艦からの攻撃に対する回避率がアップする

艦長時 射22回25覚16 ／命中↑↑　回避↑↑↑　テンション↑

原作では、悪いイメージのある彼だが、艦長としては非常に優秀。特殊能力も味方のサポートに長けているので、コストに余裕があったら使ってみよう。



ME-D063 ガンキャノン108号機

機動	格闘
攻撃	キャノン砲
防御	ハンド・グレネイド
特殊能力	■脱出機能■［攻撃重視］遮蔽物越しに攻撃可能。攻撃実行ボタンを押し続けると、攻撃エリアを切替可能（※切り替え時は、遮蔽物越しに攻撃不可）■［防御重視］遮蔽物越しに攻撃可能

攻撃エリアを切り替えることで自機の近くが攻撃できるように。汎用性の高さが特徴だ。



ME-D064 ガンキャノンⅡ

機動	格闘
攻撃	ビーム・キャノン
防御	ファイア・ナッツ
特殊能力	■［攻撃重視］シールドをダメージ貫通■［防御重視］遮蔽物越しに攻撃可能

高いHPと防御力が特徴。移動速度と回頭性の悪さをいかに補うかが重要になってくる。

GCB作戦書 **レーチェルの特殊能力について：**小隊員全員を開幕からテンション強気でスタートできるレーチェルの能力だが、ほかを相性の良いパイロットで固めてしまうと、開幕からテンションがMAXになり、最初の戦闘が終わるころには通常状態に戻ってしまうことも。うまく調整してギリギリMAXにならないようにした方が効果的に能力を活かせる。



ME-D065 ジム・キャノン(アフリカ戦線仕様)

機動	格闘
攻撃	キャノン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■砂漠戦用MS■[固定装備]砂漠の敵に対して攻撃力上昇■[攻撃重視]遮蔽物越しに攻撃可能

砂漠戦専用のジムキャノン。局地戦で力を発揮するが、あくまでジム・キャノンなのは忘れずに。



ME-D075 装甲強化型ジム

機動	ビーム・サーベル
攻撃	–
防御	–
特殊能力	–

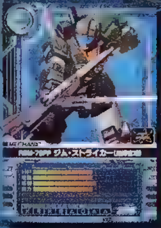
固定武装は貧弱だが、コストに比べ非常に高い能力を持つ。総コストを抑えるのに適している。



ME-D077 ジム・ストライカー(森林型)

機動	ツイン・ビーム・スピア
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■森林戦用MS■[固定装備]森林の敵に対して攻撃力上昇■[機動重視]攻撃実行ボタンを押し続けると、ビーム・サーベルに切替可能

森林と地上双方の地形適正が◎の数少ないメカ。回頭性能が若干悪いのでカスタムでカバーしたい。



ME-D078 ジム・ストライカー(指揮官用)

機動	ツイン・ビーム・スピア
攻撃	指揮(※隊長機の場合のみ)
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■[指揮]味方ユニットのテンション上昇(※テンションMAX以降に攻撃エリアが出現)■[機動重視]攻撃実行ボタンを押し続けると、ビーム・サーベル二刀流に切替可能

「指揮」が使えるジム・ストライカー。機動重視の攻撃は切り替え後は横に広く短い攻撃エリア。



ME-D079 ジム・ストライカー(砂漠型)

機動	ツイン・ビーム・スピア
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■砂漠戦用MS■[固定装備]砂漠の敵に対して攻撃力上昇■[機動重視]攻撃実行ボタンを押し続けると、ビーム・サーベルに切替可能

こちらは砂漠と地上の適正が◎。今回追加されたマップに砂漠が何カ所かあるのでそこで使おう。



ME-D084 フィッシュアイ

機動	アーム・クロー
攻撃	連装式ロング・スピア
防御	連装式ロング・スピア
特殊能力	■水中戦用メカ■水中の敵に対し攻撃力上昇

水中にのみ出撃可能な水中専用メカ。所詮はボールの改造機なので過度の期待は禁物だ。



ME-D085 ジム・スナイパーII(バルカン・ポッド仕様)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■チャージ式スナイプセンサー

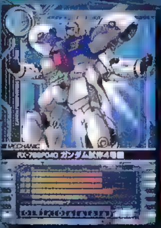
基本性能の高いジム・スナイパーIIにバルカン砲が付いたメカ。回頭性も高く、汎用性に優れる。



ME-D086 ガンダム試作1号機フルバーニアン(Aパーツ強制分離)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■側方・後方移動時の速度減衰なし■脱出機能(※コロニー系ステージでは脱出不可)

脱出後はなんと上半身のみになるメカ。手に装備した武器をそのまま使用できるのが最大の特徴。



ME-D088 ガンダム試作4号機

機動	ビーム・サーベル
攻撃	–
防御	–
特殊能力	■側方・後方移動時の速度減衰なし■ロングレンジスコープ

後方、側方への移動速度減衰がないのでコスト205はかなりの低さ。ただし、固定武装が貧弱。



WE-D033 ビーム・ライフル(スーパー・ナパーム装備仕様)

攻撃	3/12	防御	1/4
特殊能力	■[攻撃重視]シールドをダメージ貫通■[防御重視]スーパー・ナパーム(※遮蔽物越しに攻撃可能、敵HP減少効果宇宙・水中では無効)		

地上限定で、防御重視の攻撃ヒット時に相手のHPを徐々に減らせる。母艦にも効果があるのがポイント。



WE-D038 スパイク・シールド

機動	∞(※使用毎に耐久力が減少)
特殊能力	■[機動重視]格闘(※使用毎に耐久力が減少する)■機体内部のメカに貫通ダメージ■防御重視時に敵の攻撃をガード

前方に長い攻撃エリアを持つ格闘攻撃可能なシールド。貫通ダメージがあるのが大きな特徴だ。



WE-D039 ハープーン・ガン

攻撃	1/4	防御	1/4
特殊能力	■水中の敵に対して攻撃力上昇■機体内部のメカに貫通ダメージ		

弾の数こそ少なめだが、射程が長めで、防御重視時も攻撃力が変わらないので意外と汎用性が高い。

カスタムカード

今回紹介するカスタムは二つ。少々クセのあるものだ。



CU-D048 広角射撃

使用効果	■左右の手に武器を装備した時に"攻撃エリアが左右に展開"(※武器破壊後も効果継続)

攻撃エリアの位置をずらすだけなので実際に攻撃範囲が広がるわけではないが、【マシンガン】タイプの武器を、頭部バルカンなどの固定武装とあわせて使えば、広い範囲を攻撃できるようになる。



CU-D055 死角からの一撃

使用効果	■同じ戦術で攻撃を行う度に"カウント増加"■異なる戦術で攻撃を行うと"攻撃力増加"、"命中率増加"(※カウントの値に比例して効果が増大)、(※発動後、カウントをリセット)

攻撃重視、防御重視双方を使う武器との併用がオススメ。カウントは、同時に2体の敵を攻撃したときには一度に2段階カウントされる。攻撃範囲の広い武器で敵母艦との同時ロックオンを狙うのもアリ。

GCB作戦書 ガンダム試作4号機補足:ガンダム試作4号機は、【ガーベラ・テトラ】の元になった機体だけあり、【ビーム・マシンガン】が【盾携兵器】を使わなくとも使用可能。【シールド(ガンダム試作1号機用)】と使うと良い。また、【ガーベラ・テトラ】も、【ロング・ビーム・ライフル】を無条件で使用できる。【シーマ・ガラハウ(R2)】を使えば弾数も増やせるぞ。

ジオン公国軍

優秀なパイロットが軒を連ねるジオン公国軍。メカニックは一癖あるものが多いが、長所と短所をしっかり把握すれば、期待以上の戦果を上げてくれるハズ!?



CZ-D053 キャスバル・レム・ダイクン

特殊能力 ■心眼／味方が全て撃墜されると敵の攻撃エリアが見えるようになる■ララァ、私を導いてくれ／味方のテンションがMAXの間、自身の命中率とクリティカル発生率がアップする

艦長時 射20回22覚23 ／命中↑↑↑クリティカル↑↑↑テンション↑↑

「ララァ、私を導いてくれ」は、味方のだれかがテンションMAXになることで自身の攻撃が強化される。新【アムロ】に比べると、能力の発動対象が分散されているため、発動する機会は多いのが長所。もちろん「心眼」も非常に強力だ。



CZ-D057 ガイア

特殊能力 ■ジェット・ストリーム・アタック（前衛）／敵1体に対し、ガイア（前）、マッシュ（中）、オルテガ（後）の順で攻撃を行うとジェット・ストリーム・アタックを行う■百戦錬磨の戦法（機動）／敵軍よりも自軍の勢力ゲージが少なくなるほど、機動重視時のロックオン速度がアップす

艦長時 射8回5覚11 ／ー

新たにVer.2として生まれ変わった黒い三連星の面々は、不死身の第4小隊隊員（新版）と同じ能力が追加されている。パラメータは若干下がっているが、コストが一律5低くなっており、以前より運用しやすくなったのもうれしいポイント。



CZ-D058 マッシュ

特殊能力 ■ジェット・ストリーム・アタック（中衛）／敵1体に対し、ガイア（前）、マッシュ（中）、オルテガ（後）の順で攻撃を行うとジェット・ストリーム・アタックを行う■百戦錬磨の戦法（攻撃）／敵軍よりも自軍の勢力ゲージが少なくなるほど、攻撃重視時のロックオン速度がアップす

艦長時 射7回5覚11 ／ー

攻撃重視と防御重視のロックオン速度差が緩和された『両雄激突』では、高火力機の有効性が相対的に上がっている。【マッシュ】はそんな立ち位置に向いたキャラクターの一人。パラメータも高水準で均整が取れている。

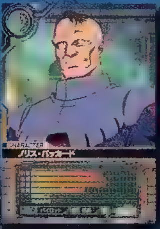


CZ-D059 オルテガ

特殊能力 ■ジェット・ストリーム・アタック（後衛）／敵1体に対し、ガイア（前）、マッシュ（中）、オルテガ（後）の順で攻撃を行うとジェット・ストリーム・アタックを行う■百戦錬磨の戦法（防御）／敵軍よりも自軍の勢力ゲージが少なくなるほど、防御重視時のロックオン速度がアップす

艦長時 射7回5覚11 ／ー

「百戦錬磨の戦法」シリーズの中では最もロック勝ちしやすい能力を持つが、発動条件は劣勢時限定なため、防御重視で発数が多いウェポンを持たせたい。なお、「ジェット・ストリーム・アタック」は新旧の三連星を織り交ぜた編成でも発動する。



CZ-D062 ノリス・パッカード

特殊能力 ■死を賭して／味方全てが撃墜されると、テンションがアップした状態をキープする■足止め作戦／テンションMAXの間、ロックオンした敵の移動速度がダウンする

艦長時 射19回19覚15 ／命中↑↑↑クリティカル↑↑

旧【ノリス】と同じコストにして、覚醒値が4上昇している。さらに「足止め作戦」も追加されたのでより使いやすくなった。自機のみになると



CZ-D063 ヘンリー・ブーン

特殊能力 ■撹乱戦法／敵の隊長機を撃破すると全ての味方のテンションがアップし、全ての敵ユニットのテンションがダウンする

艦長時 射9回7覚9 ／テンション↑

「撹乱戦法」が発動すると、本人を含む味方全員のテンションが瞬時にMAXになり、敵全員のテンションがMINになる。コストに対して高い格闘値を持っているので、適正機の【イフリート】に乗せて格闘戦を仕掛けていきたい。

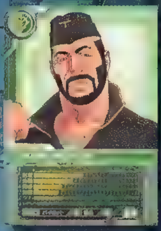


CZ-D069 モニク・キャディラック

特殊能力 ■総帥府からの特使／出撃もしくは再出撃後の初回戦闘時に敵を攻撃すると、全ての味方ユニットのテンションがアップする。但し、先に敵から攻撃を受けた場合、全ての味方ユニットのテンションがダウンする

艦長時 射14回10覚12 ／回避↑↑クリティカル↑↑

「総帥府からの特使」のテンション増減量は、ゲージ1本半ほど。初期状態で成功すれば、強気の真ん中あたりまで伸びる。この能力の対象には【モニク】は含まない。原作編成を組むと、味方が弱気で始まる場合があるので要注意。



CZ-D072 アレクサンドロ・ヘンメ

特殊能力 ■ダブルロックオン／敵軍ユニットをロックオンし続けているほど、命中率がアップする

艦長時 射20回6覚5 ／命中↑↑↑

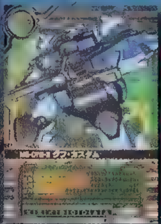
低コストの艦長が欲しいときにオススメの1枚。同じ補正を持つ【コンスコン（排出停止）】より艦長時の射撃値が高く、「ダブルロックオン」もある。パイロットとしても実用に耐えうるパラメータを持つ。母艦か【ヨルムンガンド】で運用したい。



MZ-D063 ドム（黒い三連星専用機）

機動	ヒート・サーベル
攻撃	拡散ビーム砲
防御	拡散ビーム砲
特殊能力	■［攻撃重視／防御重視］シールドをダメージ貫通、敵の移動を錯乱化状態（※一定時間後に効果消滅）

拡散ビーム砲がヒットすると、敵は約3カウントの間カードの移動方向が逆になる。乱戦時に有効だ。



MZ-D071 グフ・カスタム

機動	ヒート・ロッド（電撃攻撃）
攻撃	ー
防御	ー
特殊能力	■［機動重視］機動力低下。攻撃実行ボタンを押し続けると、アンカーに切替可能■［アンカー］敵を自機方向に強制牽引（※一定時間後に効果消滅）■『ビーム兵器』装着不可

アンカーヒット後は、機動状態である限り、敵を約3カウント牽引できる。ただし段差には引っかかる。

ageの暴走（妄想？）GCB戦記

今度は連邦で女性限定デッキだ！

と、いうわけで、あらたに追加された女性キャラをを使ってデッキを組むことに。やはりデッキは見た目華やかな方が良いなどと考えつつ、戦術を練ってみる。

隊長機は【アルテイシア・ソム・ダイクン】。テンションが上げやすいので【ハロ】をカスタムにセットしてテンションMAX時に強力な能力を発揮できるように。【レーチェル・ミルスティーン】を艦長にすれば開幕から狙えるのは良し。んで、2番機に隊長機のテンションを上げる【カレン・ジョシュワ】。なかなかの内容でシナジーも悪くなかったが、いざ出陣してみれば戦績はトントンといったところ。まだ改良の余地アリである。

	PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
隊長機	アルテイシア・ソム・ダイクン	105	ハロ	40	ジム・ライフル	35	シールド（バレル未装備型）	50	ガンダム試作2号機（MLRS仕様）	260	490
2番機	カレン・ジョシュワ	95	オプションブースター	30	ビーム・ライフル（ガンダム用）	60	ガンダム・シールド	30	ジム・スナイパーII（バルカンポッド仕様）	160	375
3番機	クリスチーナ・マッケンジー（ST）	75	強化炸裂弾	30	ブルパップマシンガン	25	ガンダム・シールド	30	ガンダム（アムロ・レイ専用機）	180	340
艦長	レーチェル・ミルスティーン	45									45
											1250

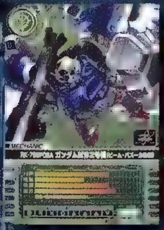
GCB作戦書 【強行軍】のゲージ減少量：【強行軍】発動時の予備戦力ゲージは、1回の戦闘につき15ずつ減少するようになった。これは攻撃時、防御時、反撃を含む戦闘のすべてにおいて一律だ。勢力ゲージ差で発動する能力を活用する編成は今回も可能だが、コスト配分には十分気を配る必要があるだろう。むしろ完全に割り切ってしまい、400オーバー機2機で組むのも手だ。



MZ-D072 アプサラスII

機動	ー
攻撃	収束メガ粒子砲
防御	ショック・ウェーブ
特殊能力	■スモーク・ディスチャージャー■遮蔽物越しに攻撃可能(※地上系ステージのみ)■[攻撃重視]シールドをダメージ貫通■[防御重視]一定距離弾き飛ばす■防御重視時に再度、防御重視ボタンで煙幕散布

ショック・ウェーブがヒットすると、戦術に関係なく【衝撃波】の効果が発生。盾を貫通はしない。



MZ-D075 ガンダム試作2号機(ビーム・バズーカ仕様)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	頭部バルカン砲、ビーム・バズーカ
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■側方・後方移動時の速度減衰なし■固定シールド搭載(※耐熱耐衝撃装甲)■[ビーム・バズーカ]シールドをダメージ貫通(※専用盾破壊時は使用不可)■[機動重視]攻撃実行ボタンを押し続けると、高出力モードに切替可能

ビーム・バズーカの総弾数は2発。補給時は1発につき約10カウント必要だが、基本性能は高いMSだ。



MZ-D077 ザクタンク(キャノン砲仕様)

機動	ー
攻撃	180mmキャノン砲
防御	3連装マシンガン
特殊能力	■バリケード作成(※攻撃エリア遮蔽効果、接触した時は機動力低下)■固定シールド×2搭載■[攻撃重視]遮蔽物越しに攻撃可能■防御重視時に再度、防御重視ボタンでバリケード作成

コストは30アップしたが、キャノン砲を装備し、自らバリケードに隠れて攻撃することが可能に。



MZ-D078 グリーンマカク(キャノン砲仕様)

機動	ー
攻撃	180mmキャノン砲
防御	ロケット・ポッド
特殊能力	■バリケード作成(※攻撃エリア遮蔽効果、接触した時は機動力低下)■サルベージ(※自軍ユニットを自機の近くから再出撃させる)■固定シールド×2搭載■[攻撃重視]遮蔽物越しに攻撃可能■防御重視時に再度、防御重視ボタンでバリケード作成

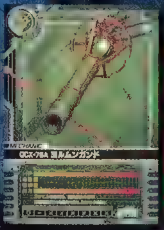
森林に適性◎。味方機のサルベージが可能で、防御重視時の武装も強力に。ただし手元を撃てない。



MZ-D080 シャア専用ザクII(シュツルム・ファウスト装備仕様)

機動	ヒート・ホーク
攻撃	シュツルム・ファウスト
防御	シュツルム・ファウスト
特殊能力	■『ビーム兵器』装備不可■固定シールド搭載■[機動重視]攻撃実行ボタンを押し続けると、格闘に切替可能■[格闘]強制回頭

【シュツルム・ファウスト】の総弾数は1発。ほかのザクII系MSに比べると、機動性と回頭に優れる。



MZ-D081 ヨルムンガンド

機動	ー
攻撃	核融合プラズマ・ガン
防御	ー
特殊能力	■3すくみ効果無効■艦長能力を適用■対艦船装備(※母艦を攻撃した時のみ発動)■[攻撃重視]一定時間後に使用可能、シールドをダメージ貫通■自軍の観測機がロックオンしている敵に対し、ロックオン速度上昇

【ソーラ・レイ】に代わる新たな決戦兵器。艦長時のパラメータが反映されるので、人選は慎重に。



MZ-D085 ズゴックE(ジェット・パック仕

機動	アイアン・ネイル
攻撃	ビーム・カノン
防御	頭部6連装ミサイル砲
特殊能力	■高速移動(一定時間、または初交戦まで有効)■水陸両用MS■[固定武装]水中の敵に対し攻撃力上昇■[攻撃重視]シールドをダメージ貫通

排出停止となった【ズゴックE／JP】が復活！　過去のカードと同じMSとして扱われる。



MZ-D086 ケンプファー(試作機)

機動	ビーム・サーベル
攻撃	頭部バルカン砲
防御	頭部バルカン砲
特殊能力	■高速移動(一定時間、または初交戦まで有効※ビーム兵器装備時は無効)

出力が高く、足回りも悪くない。防御面は若干脆いが、コスト120としては申し分ない性能だ。



MZ-D087 ザクII後期型(キンバライド基地仕

機動	ヒート・ホーク
攻撃	脚部3連装ミサイル・ポッド
防御	ハンド・グレネイド
特殊能力	■予備弾倉■固定シールド搭載■[防御重視]遮蔽物越しに攻撃可能■『ビーム兵器』装着不可

ミサイル・ポッドは3／9発、ハンド・グレネイドは1／4発ずつ撃てる。コストも低めで使いやすい。



MZ-D088 ドム・トローペン(ゲイリー専用機)

機動	ヒート・サーベル
攻撃	MMP-80マシンガン
防御	シュツルム・ファウスト
特殊能力	■砂漠戦用MS■[固定装備]砂漠の敵に対して攻撃力上昇■予備弾倉

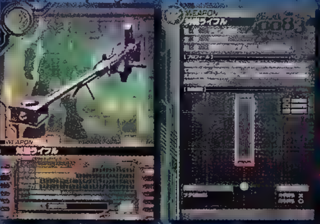
固定武装が強力で地上にも適性◎。タフネスも抜群な豪華仕様！　回頭面以外の欠点は見当たらない。



WZ-D035 シールド(3連装ガトリング砲装備仕様)

攻撃	5/15
防御	5/15
特殊能力	■[攻撃重視／防御重視] 3連装ガトリング砲■防御重視時に敵の攻撃をガード

コストはかさむが、ザクII系で2枚盾にしたり、バズーカ持ちのドム系に持たせたりと、使いでのある装備だ。



WZ-D038 対艦ライフル

攻撃	2/8
防御	1/8
特殊能力	■両手持ち専用兵器■対艦戦装備(※母艦を攻撃した時のみ発動)

長射程を誇る対艦戦武器。先手を取りやすく、実弾なので機体を選ばない利点がある。後衛に持たせよう。

C・LANの暴走(妄想？)GCB戦記 バルフィッシュを考える



隣の芝生は……ということで【ガトー(UC)】さんの出番です。敵軍兵装鹵獲戦なんてのもあることですし、新カード重視で「これはイケル？」と思う組み合わせを並べてみました。

PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
アナベル・ガトー(UC)	155	死角からの一撃	40	シールド(3連装ガトリング砲仕様)	80	ビーム・ライフル(ゲルググM)	70	GP03ステイメン	260	605
2枚盾で手元もカバー。ただ、3連装ガトリングだけが弾切れしてしまうことが多かった感。射程が変わったビーム・ライフル(ゲルググM)はワイドレンジで12発撃てるので良好でした。										
アナベル・ガトー(UC)	155	教育型コンピューター	60	ビーム・マシンガン(ガーベラ)	65	シールド(GP02)	50	GP01Fb(Aパーツ強制分離)	290	620
脱出機能が魅力！　とはいえあちらは艦長【ニナ】+好きなカスタム+パイロットで組めるので、【ガーベラ・テトラ】に好きなカスタム+パイロットでいいのでは？　とか。										
アナベル・ガトー(UC)	155	ビーム・バリア	140	ビーム・ライフル(アクトザク)	45	シールド(ゲルググ)	30	GP02/MLRS	260	630

GCB作戦書 変化したマップ：88～89ページでは新マップを紹介しているが、従来のマップの中にも変わっているものが二つある。【北極基地】は、基地前にあるコンクリートの部分が"冷地"から"地上"扱いになっている。【リボー・コロニー森林エリア】は森林部分と地上部分を隔てる境線が以前より滑らかになっている。こちらは戦術的にはあまり気にしなくてもいいだろう。



ゲーム情報ならエンターブレインにおまかせ!!
WEEKLY ファミ通
12月14日号 11月30日発売 特別定価370円
緊急特集 あのゲームのマル秘ワザを伝授!
お役立ちテクニック大全
大充実! 冬の徹底攻略スペシャル
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち
レイトン教授と悪魔の箱
SDガンダム ジージェネレーション スピリッツ
発売直前「Wii Fit」緊急特集にも注目!
©2007 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE
ファミ通 PLAYSTATION+
2008年1月号
特別価格790円[税込]
表紙&攻略
真・三國無双5 [PS3]
巻頭特報
モンスターハンターポータブル 2nd G
11月30日(金)発売!
スーパーマリオギャラクシー
別冊攻略 68ページ!!
スマブラX まとめてわかる別冊小冊子
大乱闘スマッシュブラザーズX プレイヤーズガイドブック
ファミ通ディーエス+ウィー
DS+Wii
11月21日発売!!
1月号 特別定価 590円[税込]
ファミ通 Xbox360
1月号 好評発売中!! 特別定価890円
豪華3大付録
ロストオデッセイ ナビゲーションガイド
バーチャファイター5 ライブアリーナ スキルブック
アサシン クリード フェイスプレートシール
ファミ通Wave! DVD
DVD-Video Magazine
2008 JANUARY 1月号
爆笑(!?)スペシャル対談!
レイトン教授と悪魔の箱
プレイ映像大・大収録!
ゲーム番組がイッパイ!
世界最速 三国志大戦3
11月30日(金)発売 特別価格1100円[税込]
©2007 LEVEL-5 Inc.
ファミ通の攻略本!!
ニンテンドーDS
ポケモン不思議のダンジョン 時の探検隊・闇の探検隊
公式どこでもラクラク!探検ガイドブック
11月15日発売 A5判 定価1050円 本体1000円+税5%
アーケード
ポケモンバトリオ
ポケモンハック辞典 第1弾&第2弾
11月22日発売 A5判 定価714円 本体680円+税5%
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/
ファミ通 Vol.13 Connect!On コネクト!オン
2008 JANUARY
仲間と一緒に遊べるオンラインゲーム生活情報誌
オンラインゲーム生活、応援します
ONLINE AND COMMUNITY TYPE GAME MAGAZINE
モンスターハンター フロンティア オンライン
24P 小冊子付録付き
さらに古龍に めっぽう強い 古龍番長 登場
ファイナルファンタジーXI アトルガンの秘宝 総決算
11月30日(金)発売
定価800円[税込]
©CAPCOM CO.,LTD.2007 ALL RIGHTS RESERVED.
イチから始めるハンティングライフ
モンスターハンター フロンティア オンライン
大特集
特別付録小冊子 『リネージュII』新種族 カマエルの書
7日間無料プレイチケット&
300名ゲーム内アイテム大プレゼントの2大特典つき!
ログイン1月号 特別価格1100円 11月24日(土)発売
「モンスターハンター フロンティア オンライン」©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALLRIGHTS RESERVED.
ファミ通DX デラックス
ゲーム情報を持ち歩こう♪
最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!
▶▶ http://www.famitsu.net/mobile/dx/
毎日更新(土日祝日を除く)・月額315円
アクセスはコチラから
iメニュー
メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌/小説
雑誌
ファミ通iDX
EZトップメニュー
カテゴリで探す
ゲーム
総合
ファミ通EZDX
メニューリスト
ケータイゲーム
ファミ通Vアプリ
enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

すわっ　新作の臭いが……

ダイナマイト刑事(DEKA)EX

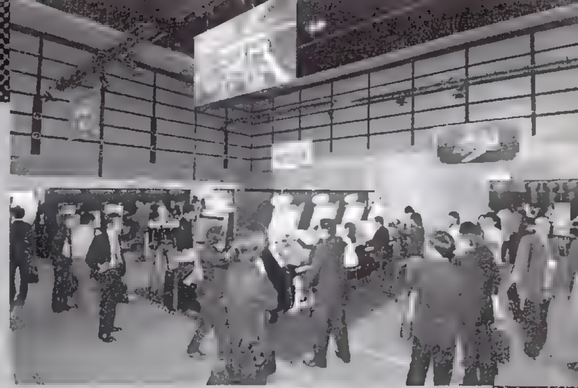
〜アジアンダイナマイト〜

SEGA
Text MVP

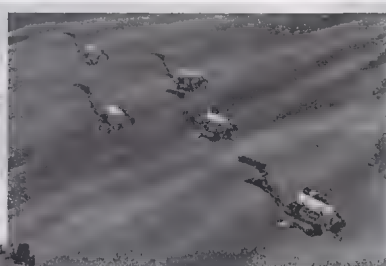


ホンゴウ事件を解決したのもつかのま怪情報を入手したブルーノ様はセガプライベートショーへ潜入！　その結果は果たして。

ダイナマイト刑事EX 〜アジアンダイナマイト〜	
■メーカー	セガ
■ジャンル	特別にショー潜入!?　アクション
■操作方法	8方向レバー＋３ボタン
■発売日	2007年7月30日（稼働中）
■使用基板	NAOMI™



われらがブルーノ様が、セガ・プライベートショーへ極秘に潜入!!



デカが無い……

去る11月上旬にブルーノ様の元へ一通の手紙が。「セガプライベートショーに新作が！」なんと大事件勃発、というわけで海はないけど海中から潜入を試みたブルーノ様、まじやる♪

会場内をチラ見するとそこには象兵ならぬパンダ兵……キグルミハイユウ再び！　な『三国志大戦３』やら、テツヤとの熱いバトルが忘れられない『SNC2』やら……肝心の刑事の新作はドコ？　上司に手紙をよく読めと言われました……。

これが本物の出展機種です。ええ

男装したミスチャイナと美人のプロ雀士が熱中してますね。

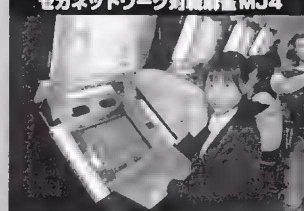
三国志大戦３



SEGA NETWORK CASINO CLUB Ver.2



セガネットワーク対戦麻雀MJ4



DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush



続々イラストの隠し場所一覧

MISSION 1

2-3 [illegible]



2-4 ベトナム戦場



2-5 ヘリ内部

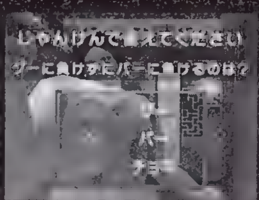


3-1 [illegible]



MISSION 2

2-3 マッサージ屋



2-4 闘技場



2-5 パンダ部屋



3-2 [illegible]



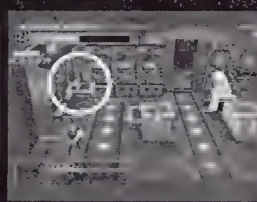
MISSION 3

ミッション２の2-3のマッサージ屋とミッション３の2-3のDVD屋にはイラストが配置されていないが、ここは通るだけでイラストを入手したことになるぞ。寄り道万歳。

2-4 メイド喫茶



2-5 パチンコ



3-2 [illegible]



ゲー事典　『ダービーオーナーズクラブ2008』にミスチャイナが挑んだ結果、なんと優勝して賞金ガッポリでした。馬が生まれるところから育成してみたので愛着がありましたが、なんと1レースで悪魔のタイムアップ！　泣く泣く席を立ち、ひたすら「SNC2」でポーカーをやっていました。「SNC2」はほんまやめ時が分からないくらい楽しいですわ、ええ。

ネットワーク対戦クイズ

Answer × Answer

アンサー×アンサー™

©SEGA

『AN×AN』バトル第1部完？

専門誌的にもう負けられないアルカディアが用意したのは普通の（？）『An×An』プレイヤー。俺たちは登り始めたばかりだ、このクイズ坂を……。

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン＋タッチパネル
■発 売 日：2007年7月
■使用基板：RINDBERGH RED

Text:マンモス丸谷

絶対に負けられない闘いが（中略）空気を読まない最終章開幕！

『三国志大戦』、『ダイナマイト刑事』といったセガゲームのトッププレイヤーを招聘→惨敗×2というションボリな結果を全国誌にて展開したアルカディア。もはや絶対に負けられぬ、ということで白羽の矢が立ったのが普通に本作をやり込んでいるライター＆誘導尋問で「クイズ得意っスよ」と言わされた編集の2名。「空気を読まずに勝て」という編集部の厳命を受け、こりずにセガ美人広報チームと対決。仁義なきクイズバトルに終止符を討つことができるのか!?

アルカ　編集 がもう（仮）
運悪く拉致られたゲセマプ＆プライズ担当。問題を把握するまえにうっかり解答権を得るのが得意。

SEGA　広報 松田さん
『大戦』、『刑事』を葬ってきた実力はホンモノ。平時は広報部で企業広報を担当。



アルカ　マンモス丸谷
エンブレ1のメタボ重量級ライター。本作はAリーグをさまよう、担当ライターとしては微妙な戦績。

SEGA　広報 澤藤さん
直接の関係はないクイズバトルに呼ばれてはや3回目。本来はセガのAM事業の広報を担当するおねえさん

セコンドも総動員！？

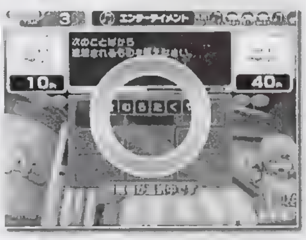


今回はお目付け役のドン上田氏が居ないため試合中はセガ、アルカディアチームともにセコンドが"妖精さん"として後方支援する無法地帯。ただアルカディアは得意ジャンルの偏り、セガチームは情報の精度が低く、あまり役に立たなかったようだ。

もはや定番!?アルカチームの初戦敗退

試合は過去の闘いから広報チームが"歴史とスポーツが苦手"と分析していたマンモス丸谷が『大戦』を筆頭に歴史ゲームで培った中途半端な知識、さいたまの野球＆フットボールチームを愛するがもうが優勢に。しかし途中からがもうの生き急ぐような早押しが仇となり誤答を連発。決勝進出を逃す。決勝は丸谷vs澤藤さん。ここでセガチームの得意な"エンタメ"が連続で出題。"亀梨"や"キムタク"に関する常識レベルの答えを丸谷が間違え、セガチームに軍配があがった……。





偏った知識のチームアルカに対して、雑学、グルメにエンタメが得意なセガチーム。ダイヤグラム的には限りなく7:3に近い6:4（丸谷談）。

KYな作戦　苦手ジャンル攻め

この対決のように双方の苦手ジャンルが筒抜けな闘いはゲーセンでは起こり得ないが、通常の対戦でもジャンル選択時の画面で相手の得意or不得意なジャンルはある程度わかる。相手の苦手ジャンルがこちらの得意なものと被っているならぜひそのジャンルで勝負すべきだ。特に知識量の差が出やすい多答フィニッシュや積み重ねで有効。ということを"エンタメ"を計6回ぶつけられて確信しました。



苦手なエンタメを相手チーム二人から6試合分ぶつけられた丸谷。終始苦戦していた。



無風のトーナメント　今回も惨敗の予感!?

あまりに順当な結果にギャラリーも興味を失いがち。しかしアルカチームが3回勝負と予防線を張っていたので勝負はもうちょっとだけ続くことに。

ゲー事典　**KYな作戦　番外**：序盤でうまく点差を付けることができた場合は、終盤からは誤答によるマイナスを避けるために慎重に回答するようにしよう。しかし、得点が2倍のランダム問題が出題されることが多いので、気を抜かずに最後まで戦おう。

栄養補給で追い上げなるか！？

2回戦はがもうの早押しが冴えに冴えまくり、チームメイトも含め瞬殺。決勝も空気を読まない4問連続正解で松田さんを撃破した。続く最終戦もがもうが好調をキープ、丸谷もマックスコーヒーやら各種炭酸飲料で糖分を補給して頭が冴えたのか2位を確保。アルカチームがまさかの勝利！



スポーツと漫画・アニメ・ゲームで女性陣をフルボッコにするがもう。相手にプレッシャーをかける早押しも対戦相手の焦りを誘い、功を奏したもよう。

ファンタジーを封印し地味に勝利

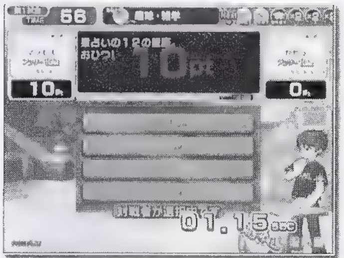


丸谷は糖分補給による脳の活性化というデブキャラらしいパワーアップで後半戦復活。減点を抑えるプレイで勝ちに貢献。

KYな作戦 分からない問題対策

本作は誤答すると減点されるクイズ形式が多い。これを防ぐには分からない問題で無理をしないこと。さらに、得点2倍の問題は間違えると減点も2倍になる。勝っている時は無理をしないのも一つの駆け引きだ。

なお、「早押し連想クイズ」と「早押しビジュアルクイズ」は1回のお手つきでは減点されないことも頭に入れておこう。



分からない問題ではボタンを押さないという防御テク（？）を試合中に覚えたがもう。そのおかげか連続での1位フィニッシュを決められた!?

戦利品のTシャツを進呈

トータル的には2勝1敗（約半年前の『An×An』開発vs本誌記事担当の対決を含めても2勝2敗）だから負けじゃなくね？　という声がセガ側ギャラリーのみならずアルカディア側からも噴出。一時は戦利品なしで帰還という結果が危ぶまれたが、ここでアルカディアの十八番、DO☆GE☆ZAが発動。「べっ、べつに負けを認めたんじゃなくて読者プレゼントとしてあげるんだからね！」とツンデレ気味な広報さんチームからいただいた『An×An』Tシャツを3名様にプレゼント。あて先は86ページの応募要項で確認してほしい。



調子に乗るアルカディアAn×An部を倒してタイトルゲット！

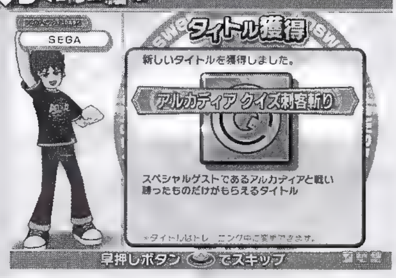
今回の勝利に浮かれるアルカディア編集部。調子に乗ってゲーム内イベント『クイズ刺客を倒せ！』に参戦！　12月14日～1月14日の期間内に全国対戦をプレイすると、アアルカディアやセガなどから送り込まれた“スペシャルゲスト”とマッチング。勝つと“クイズ刺客斬り”という期間限定タイトルを獲得できるぞ。詳細な情報は本作の公式ホームページに随時アップされる予定。ぜひチェックして期間限定の“お祭り”に参加してくれ！

『An×An』ホームページ
http://anan.sega.jp/



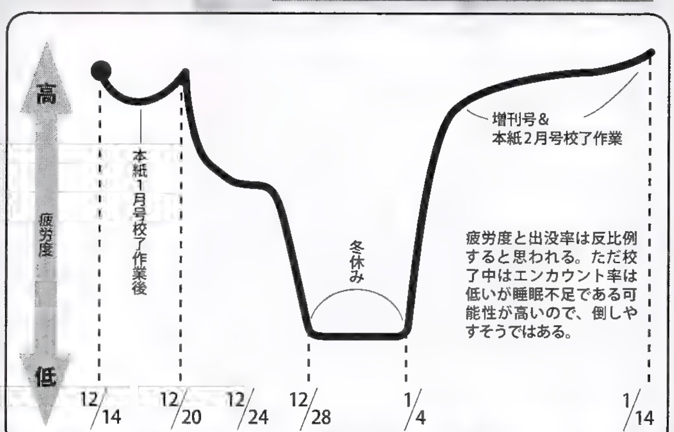
セガのスタッフをはじめ、我らアルカディアやさまざまな媒体が刺客として『An×An』内に登場。「クイズ刺客」の情報は公式ホームページで確認できる。

セガからも刺客が参戦



アルカディア斬り達成のポイント

編集部のだれが参加しても弱いと思われるのが、義務教育で習う自然科学系の知識。30代前後の人間にとってはもはや遠い思い出。誤答の可能性はかなり高い。ほかは女子0人という環境のためグルメ、エンタメも弱点といえるだろう。ただし、歴史やスポーツはゲームで知識を吸収しており、漫画・アニメ・ゲームは職業柄得意な輩が多い。いずれにせよ参加者は基本的に自腹のガチ勝負。油断すると足下をすくわれるかも。またスタッフがいつ出没するかだが、右表の校了作業中は編集、ライターの多くは半蔵門のビルで軟禁生活中。そのためゲーム内に出現する確率は低い。その代わりといってはなんだが、世間に反逆するかのごとく、クリスマスなどはゲーセンに出没する人間が多そう。12月下旬～1月上旬が“アルカディアクイズ刺客斬り”を達成の狙い目か!?



ゲー事典 **アルカディア刺客デー、開催予定!?**:ワーキングプアな我らライター＆編集では参戦できる回数に限界がある。そこでクイズ刺客のイベント中、セガの協力を得て半日ないしは1日中!?　集中的に全国対戦へ参戦する機会を設ける方向で動いています。詳細が決まれば『An×An』の公式ホームページで告知されると思うので、乞うご期待！

©SEGA

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※文中のダメージ、フレーム数値、技後の有利／不利などは編集部調べによるものです
※文中では以下の略称を使用している場合があります。オフェンシブムーブ→OM、ディフェンシブムーブ→DM

『闘劇魂 MAX』絶賛発売中！

先ごろ開催された「2007 プレビートライブカップ」の決勝トーナメントを完全収録した、DVD（2枚組）付録付きのムック『闘劇魂 MAX 2007プレビートライブカップ特集号』が発売中！ ボリュームはもちろん、内容も大満足間違い無しとなっているぞ!!

バーチャファイター5 VERSION C REVISION1
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：3D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2007年7月24日（稼働中）
■使用基板　：LINDBERGH

状況に応じて的確な反撃を決めよう！

確定反撃『大纏崩捶』編

Text：マッハ晶

確定反撃が取れることは有名だが、アキラ側の対応によって左右されやすい大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）の投げ抜け後を考察。頭にたたき込み、いつでも決められるように練習しておこう。

大纏崩捶投げ抜け後のキャラ別確定反撃

大纏崩捶の投げ抜けに成功すると、距離は離れるもののアキラの背後を取って大幅に有利な状況となり、ほとんどのキャラで確定反撃を決めることが可能。キャラごとの反撃に使う技は右下の表にまとめてあるので、まずはそちらに目を通してもらいたい。アキラ側が立ちガード、バックダッシュ、しゃがみバックダッシュと、どの選択肢を取っても確定する技のみを挙げてあるので、これらの技は確実に決まるぞ。

次に、反撃を決める際の注意点について。反撃に使うほとんどの技は、ダッシュで距離を詰めてから決めることになる。その際、技によって詰める距離とタイミングが異なるので、自分のキャラの反撃技を覚えたら、キッチリ確定するタイミングをつかんでもらいたい。

ここからはキャラ別に解説。まずはレイの反撃について。立ちガードに対しては撲掌（⇨⇨Ⓟ）が確定するが、バックダッシュで下がられてしまうと空振りする。したがって、相手の行動次第では確定する反撃が無くなることを覚えておこう。ブレイズも同様に、シャドウランス（⇨⇨Ⓚ）が立ちガードにしか確定しないのだが、バックダッシュやしゃがみバックダッシュにはヴィーナス（フェイクロール中Ⓚ）が確定するので覚えておこう。

ゴウは麒麟（⇨⇨Ⓟ）での反撃が理想だが、安定させたい場合は牙龍（⇨⇨Ⓚ）を使っていこう。カゲはダウンが取れる葉牙龍（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ）とダメージ重視の葉隠れ流・陰・風神撃（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）を、状況に応じてうまく使い分けていこう。

アイリーンは、飛猴二起（⇨Ⓚ）を出すときに[illegible]と入力することで、[illegible]（[illegible]Ⓚ）の暴発を防ぎつつスムーズに技を出すことができるぞ。シュンは飲酒量に応じて月牙叉撃（⬇⇨Ⓟ）か仰飲仙手（酒8杯以上⇨ⓅⓅ）をチョイスしよう。

ラウは[illegible]（[illegible]Ⓟ）が一応確定はするが、タイミングが非常にシビアなため、穿脚冲掌（⇨ⓀⓅ）で安定させた方がいいだろう。

リオンは穿疾歩（⇨⇨Ⓟ）後にコンボが決まるが、アキラ側が正面くらいと背後くらいを選べるので、どちらの場合にも対応して決まる連三捶盤肘（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）で追撃するのがオススメだ。



ゴウの麒麟は、毎回決めることができれば[illegible]



[illegible]場合などであれば、安定して決まる[illegible]

キャラクター	確定反撃に使う技
アイリーン	飛猴二起（⇨Ⓚ）
ブレイズ	無し（本文参照）
アキラ	白虎双掌打（⬇⇨⇨Ⓟ）
ジャッキー	ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
サラ	ダッシュニー（⇨⇨Ⓚ）
ラウ	穿脚冲掌（⇨ⓀⓅ）
パイ	連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）
ウルフ	フェイスリフトキック（⇨Ⓚ）
ジェフリー	サイトキック（⇨Ⓚ）
カゲ	葉牙龍（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ）、葉隠れ流・陰・風神撃（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
シュン	月牙叉撃（⬇⇨Ⓟ）、仰飲仙手（酒8杯以上⇨ⓅⓅ）
リオン	穿疾歩（⇨⇨Ⓟ）→連三捶盤肘（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）
アオイ	震霧破（⇨⇨Ⓚ）→霞連掌（⇨ⓀⓅⓅ）
レイ・フェイ	無し
ベネッサ【D】	シャトースライサー（⇨⇨Ⓚ）
ベネッサ【O】	ランディングニーコンボ（⇨⇨ⓀⓅ）
ゴウ	麒麟（⇨⇨Ⓟ）→黒龍殺 新（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）、牙龍（⇨⇨Ⓚ）
ブラッド	ティーソークラン（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

大纏崩捶投げ抜け後の確定反撃研究[illegible]以前と比べて、全体的に確定反撃を決める際の難度が上がっているように感じる。しかし、キャラによっては投げ抜け後の見返りが非常に大きいので、ぜひともタイミングをつかんでモノにしてもらいたい。



空中コンボを見直そう

対戦攻略

結城 晶

Akira Yuki

今回は、[illegible]が可能な状況別の空中コンボを紹介していくぞ。

躍歩頂肘を極める

アキラの代名詞ともいえる躍歩頂肘（[illegible]Ⓟ）は、周知の通りカウンターヒットで空中コンボを決めることが可能。今月は、躍歩頂肘からの大ダメージコンボを紹介していこう。

平行スタートの躍歩頂肘カウンターからは立ちⓅ→煬炮（⇧⇧Ⓟ）→環捶腿（ⓅⓀ）がブレイズ、ブラッド、カゲ、シュンにほぼ安定して決まる。

ブラッドにはすべて最速でつなげ、ブレイズとカゲには立ちⓅを1フレーム消費で出そう。[illegible]と入力すればスムーズにコンボが決まるぞ。また、ハの字スタートの場合でも⇦⇦Ⓟ→[illegible]と、フォローが[illegible]。この入力の最大の利点だ。シュンには最後の[illegible]を[illegible]と入力し、1フレーム消費して決めよう。また、[illegible]はすべて1フレーム消費入力で出すこと。全部決まれば75ダメージと、[illegible]の技では最大級の破壊力を誇る。

[illegible]にいうと、それ以外のキャラにも上記のコンボを決めることができるのだが、フレーム消費の問題で毎回安定して決めることが非常に難しくなっている。実戦では、前述の4キャラのみに対して狙っていくといいだろう。



ブレイズとカゲは、立ちⓅをフレーム消費で出して[illegible]



重量級には一工夫

前作までは重量級に上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）を決めた際の安定コンボとして活躍した、しゃがみⓅ→白虎双掌打だが、今回は受け身を取られてしまうため確定しない。そのため、重量級に対しては専用のコンボを決めていく必要があるぞ。

足位置、距離問わず安定して決まるコンボが環捶腿。平行では密着ならば連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）が、ハの字では修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）が最大ダメージとなっている。状況を素早く判断して、ベストなコンボを選択していこう。





[illegible]を押し付けよう

対戦攻略

サラ・ブライアント

Sarah Bryant

避け対策であるスピニングスケアクロウ（Ⓚ＋Ⓖ）ヒット後の、強力な攻めを紹介しよう。

安易な避けにプレッシャーをかけろ！

バージョンCで強化された技の一つである、全回転上段攻撃のスピニングスケアクロウ（Ⓚ＋Ⓖ）。この技の有効的な連係を紹介していくぞ。

はじめにノーマルヒット後の状況について。この場合、側面を取って＋5フレームかつ、フラミンゴに移行している。カットインミドル（フラミンゴ中⇨Ⓚ）を出せば、打撃による避けをつぶすことが可能だ。まずはこの技を中心に攻めていこう。

カットインミドルを出し、ヒットしていなかった場合はバッククロールエスケープ（フラミンゴ中[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）で相手の反撃を回避していく。

ヒットしていた場合は、しゃがみヒットとカウンターヒットを確認するのが非常に難しいため、ここではもう一度カットインミドルを決め打ちするのがオススメだ。しゃがみガードに当たった場合は側面よろけになり、よほど距離が離れていない限りカットインミドルがよろけ中に確定する。腹崩れを誘発するので、キッチリとコンボを決めていこう。

次に、スピニングスケアクロウのカウンターヒットしたケースについて。この場合には腹崩れを誘発するのだが、この場面でも決め打ちのカットインミドルで追い打ちしていこう。



[illegible]



カットインミドルのヒット[illegible]中のしどころだ。

その後は[illegible]キャラに対してサマーソルトキック（フラミンゴ中⇧Ⓚ）が決まり、フォローコンボとしては十分なダメージが期待できるぞ。サマーソルトキックが決まらないキャラに対しては、ヒールソードスラッシュ（フラミンゴ中⇨Ⓚ＋Ⓖ）を中心に、攻めを継続させるのが有効となる。

また、立ちガードや避けに対してはガトリングキックビート（フラミンゴ中[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）やクラッシュロー（フラミンゴ中[illegible]Ⓚ）を狙おう。ダメージ効率に優れた、厳しい攻めを展開できるぞ。

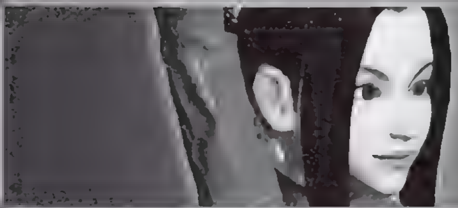


[illegible]

Virtua 5

アキラ補足：[illegible]（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）を[illegible]して使ってみよう。避けられても正面で－2フレームと不利は小さく、[illegible]（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）よりリスクが低いぞ。

サラ補足：スピニングスケアクロウは、ガードされても－3フレームと不利は小さい。カットインパンチ（フラミンゴ中Ⓟ）を出せば相手の肘クラスに勝てるので、多少強引に攻めてもいいだろう。



おじいちゃんを正気に戻せ!!

対戦攻略

パイ・チェン

Pai Chan

対シュン戦で必須となる酔い覚ましを、立ち合いからK.O.後まで徹底的に紹介。

Text：矢永

K.O.後の酔い覚まし

旋中腿（⇦Ⓚ）や飛燕烈脚（⇩ⓀⓀ）の2発目でK.O.したときは、密着まで接近して架推掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）最大タメ→胡蝶脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）で4杯覚ませる。立ちⓅでのK.O.時は、最速で裏圏捶（⇧Ⓟ）につなぎ、わずかにダッシュしてからの虎燕煽脚（ⓀⓀ）でバウンドを拾えば、3杯の酔い覚ましが可能だ。

崩し投げでK.O.したときも酔い覚ましのチャンス。[illegible]（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）と燕青崩身下腿（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）でK.O.したときは、[illegible]（⇦ⓀⓀ）→虎燕煽脚で1杯覚ましに。燕青翔腿（敵しゃがみ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）でのK.O.後は、すぐさまガードで振り向いて跳歩蒼下捶（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）を出せば、背後足崩れを誘発し、虎燕煽脚での追撃を決められる。

そのほかには、前掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）などの回転系の打撃技でK.O.したときは、飛燕単脚（⇩Ⓚ）→虎燕煽脚のバウンドコンボが決まりやすい。回転系の技でK.O.したときの行動として癖付けておこう。

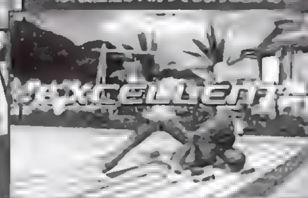
また、これを利用すれば、シュンの残り体力が25以下で[illegible]（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）を決めたときに、胡蝶脚でK.O.→ダッシュからの飛燕単脚（⇩Ⓚ）→虎燕煽脚で3杯覚ますことができるぞ。

燕青翔腿でのK.O.時は、バウンドコンボの決まる時間がかなり長い。ガードで振り向いてから跳歩蒼下捶を出せば……。





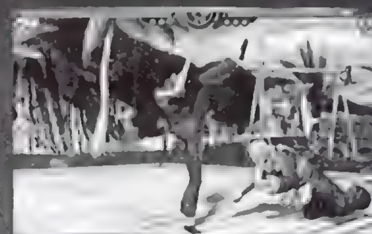
なぜか背後足崩れに。虎燕煽脚で追撃しよう。[illegible]



立ちⓅでK.O.したときも1杯覚ますことが可能。ただし立ちⓅの当たり方によっては、裏圏捶がスカってしまうことがある。

立ち合いでの酔い覚まし

通常時のコンボでは、多少ダメージが落ちても酔い覚ましを狙っていきたい。高蹴腿（Ⓚ）からは、足位置平行時は虎燕煽脚、ハの字なら立ちⓅ×2→虎燕煽脚が入る。燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）で浮かせたときは、もう一度燕青虎双破→立ちⓅ→虎燕煽脚が両足位置で安定。足位置平行時なら、立ちⓅ→胡蝶脚での2杯覚ましも可能だ。燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）後に受け身を取られなかった場合は、立ちⓅorしゃがみⓅから胡蝶脚を決めよう。しゃがみⓅを挟んだときは、あお向け頭側のダウンを奪える。





細かいダメージ源を見逃すな！

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild

バックスロー（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）とハーフフェンスを絡めたコンボで、ダメージアップを図ろう。

Text：アストロ

ハーフフェンスへのヒット時を考察

ハーフフェンスの場合、バックスローで壁に当たるまでのタイミングが少し遅いため、相手は回復するのが困難となる場面が多い。今回は、その後の追い打ちについて紹介していこう。

まず、自分の背後にハーフフェンスがある場合で、中距離から遠距離にかけては、相手のよろけ中にヘルダンクニー（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）が決まりやすい。その後相手は受け身の取れないダウンとなるため、大ダウン攻撃まで確定して、[illegible]のダメージを与えることができる。

壁との距離が近い場合は、発生が早いダブルスタッブ（[illegible]）がオススメ。同じく大ダウン攻撃まで決めることができ、威力も74と高い。ただし、相手の回復が遅いor無回復の場合はダブルスタッブがスカってしまうことがあるので、相手の回復度合いを見極めて使う必要がある。

さらなるダメージアップも可能で、ヘルダンクエルボー（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）をヒットさせてから、タイミングよくしゃがみⓅを当てると浮き直しを狙えるコンボパイルバンカー（[illegible]）で追い打ち後、これも相手は受け身の取れない状態となるので、大ダウン攻撃まで決めれば87ダメージとなる。





タイミングよくしゃがみ[illegible]

対重量級は？

重量級に対してバックスローでハーフフェンスに当てた場合、意外にも距離を問わずニーアタック（⇨Ⓚ）の回避が困難となっている。よろけを回復しようとした相手にニーアタックがヒットすると、通常時では決められないコンボパイルバンカーで拾うことが可能だ。角度によっては受け身の取れないダウンを奪えるので、総ダメージ[illegible]と驚異的な威力を発揮することも。

回復が遅い相手に対してはニーアタックのみだが、この場合でも54と申し分無いダメージだ。



[illegible]ージアップを図ろう！

Virtua Fighter 5

パイ補足：燕青崩身下腿でのK.O.時はなぜか飲酒量が減らない!!　シュンは足位置ハの字で連環単勢（⇨⇨ⓀⓅ）からコンボが決まらないので、スカし確定にも胡蝶脚を使っていこう。

ジェフリー補足：ヘルダンクエルボーで浮かし直しを狙う場合は、相手がダウンする直前にしゃがみⓅを当てるようにしよう。浮かせ直し後の追撃は、重量級以外に対してのものなので注意。



新たなコンボ始動技を使いこなせ！

対戦攻略

影丸
Kagemaru

今さらながら、Ver.Cで新たにコンボ始動技となった霞刃（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）からのコンボを紹介。

霞刃からのコンボを極める

霞刃カウンターヒットからは、全キャラにレバー前入れⓅ→葉隠流・陰・風神撃が安定して入る。足位置平行始動からなら、レバー前入れⓅ×2→水車蹴りのコンボも全キャラに対して安定。追撃部分のダメージは、前者が33で後者が37となる。

それ以外のキャラ別コンボは下の表にまとめてみた。①、②は特に問題は無く、安定して決まるので使いやすい。③、④、⑤は旋風刃での浮かせ直しを利用したコンボ。"消"と書いているキャラには、旋風刃を1フレーム消費して出そう。ヒット直後に判断が必要なので若干難しいが、浮かせ直しから両足位置に対応できる、アイリーン、パイ、レイ、ラウに対しては十分に実戦レベルだ。

全体的にコンボの威力はかなり高め。ガード時の不利も2フレームしか無いので、発生の遅さをカバーすれば使える技だ。ミドルよろけ後や受け身攻めなどの、大幅な有利で狙ってみよう。

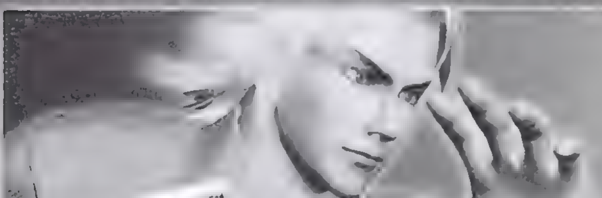


カウンターヒット後の総ダメージは、葉隠流・陰・[illegible]（[illegible]）と[illegible]に、自分なりの使用ポイントを探していこう。

■霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）からのコンボ

	コンボ	追撃部分威力	アイリーン 平	アイリーン ハ	アオイ 平	アオイ ハ	パイ 平	パイ ハ	サラ 平	サラ ハ	ベネッサ 平	ベネッサ ハ	ブレイズ 平	ブレイズ ハ	ゴウ 平	ゴウ ハ	ブラッド 平	ブラッド ハ	レイ 平	レイ ハ	カゲ 平	カゲ ハ	シュン 平	シュン ハ	リオン 平	リオン ハ	ラウ 平	ラウ ハ	ジャッキー 平	ジャッキー ハ	アキラ 平	アキラ ハ	ウルフ 平	ウルフ ハ	ジェフリー 平	ジェフリー ハ
①	レバー前入れⓅ×2→ Ⓟ+Ⓚ·Ⓟ	36	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×
②	レバー前入れⓅ→ Ⓟ+Ⓚ→ Ⓟ+Ⓚ	38	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
③	Ⓟ+Ⓚ→レバー前入れⓅ→ Ⓟ+Ⓚ·Ⓚ	39	消	消	×	×	消	消	×	消	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	消	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
④	Ⓟ+Ⓚ→レバー前入れⓅ→ Ⓚ+Ⓖ	40	×	×	×	×	消	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
⑤	Ⓟ+Ⓚ→ Ⓟ+Ⓚ·Ⓚ	43	×	消	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	消	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×

※[illegible]



側面崩れに注目

対戦攻略

リオン・ラファール
Lion Rafale

側面崩れからのコンボで、一風変わったものを紹介。アクセントとして取り入れてみよう！

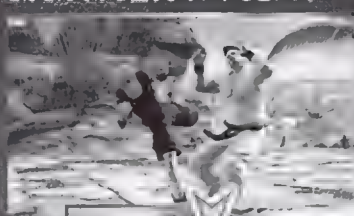
側面崩れ後の追撃

相手の側面からOMⓀやミドルキック系でカウンターを取ると、側面崩れを誘発して各種コンボを決めることができるのは周知の事実。今回は、この側面崩れからのコンボ始動技である旋風落脚（[illegible]+Ⓖ）に注目していこう。

まず、相手を側面崩れにしてから旋風落脚を入れて、たたき付け状態を誘発する。ここまでは従来通りなのだが、旋風落脚を入れる際に「少し待って」から決めることで、空中の相手の体勢をあお向け足側からうつ伏せ頭側に変化させることができるのだ。この状態にすることで、全キャラクターに対して振り向きからの連捶腿取面（ⓅⓀⓅ）が安定して決められる。また、コンボ後うつ伏せ頭側でダウンするため、相手が横転受け身を取れば、ダッシュからのミドルキックがガード不能となり、側面よろけを狙うことが可能となる。

この側面崩れからの状態変化は、足位置関係無くすべての状況で狙うことができる。ただし、遅過ぎるとバウンドしなくなるので注意。

また、相手との距離が近過ぎた場合も状態変化が狙えないので、その場合には少しバックダッシュをはさんでから狙うようにするといい。



[illegible]からタイ[illegible]



若干待ってからの旋風落脚が当たると、相手はこの[illegible]

状況限定コンボ

側面崩れを誘発した際の、キャラクター限定の最大ダメージコンボを紹介しよう。それは、側面崩れ→[illegible]（[illegible]中Ⓟ+Ⓚ）→挿勾手（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→[illegible]（[illegible]+Ⓚ Ⓟ）というもの。

該当するキャラクターはレイとベネッサの二人だけだが、総ダメージは側面崩れの始動技まで含めると80オーバーと非常に高い。

ただし、相手[illegible]での側面崩れ限定で、さらに[illegible]手を相手の背中側に出さないといけないため、状況確認が非常に難しくなってしまう。



コンボの入力はすべて最速。足位置[illegible]最大の[illegible]ポイントとなる。

Virtua Fighter 5

カゲ備考：②と①の[illegible]部分は、1フレーム消費しないように注意。①のコンボは[illegible]の時点でジャスト受け身可能ながら、ブラッドへの足位置ハの[illegible]からでも狙えるぞ。
リオン備考：状況限定コンボだが、[illegible]（[illegible]）からだと狙いやすくなる。ただし、ミドルキックで崩した場合は狙えなくなるので、崩し技を[illegible]（[illegible]）に変える必要がある。



型・基本コンボ！

対戦攻略

日守 剛

Goh Hinogami

麒麟からの基本コンボを覚えた者は、ダメージアップにつながるコンボを身に着けよう。

キャラクター限定コンボを導入する

前号で紹介したOMを絡めたコンボは、あくまでも基本。今回は、基本コンボからさらなるダメージアップを図れるものを紹介しよう。

まずは麒麟からの最大ダメージが狙えるコンボで、麒麟→迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→不動殺・斬（[illegible]）→牛鬼突（[illegible]）。最大威力にふさわしく、タイミングが非常にシビア。平行時限定かつ、迦楼羅→立ちⓅ後の浮かせ直しがポイントとなっている。このコンボが決まる相手はアイリーン、パイ、サラ、ベネッサ、アオイ、ラウ、レイ、ブラッド、リオンの9キャラクター。ノーマルヒットでもダメージは64、月影（⇨Ⓚ）カウンターヒットから決めることができれば、総ダメージ95と驚異的な威力を誇るのだ。

次に、相手との位置関係がハの字の場合のコンボだが、麒麟→迦楼羅→しゃがみⓅ→牛鬼突というもの。威力は54とOMを絡めたコンボより2高いだけだが、[illegible]で平行とハの字の足位置が確認ができなかったときの保険として、覚えておくといいだろう。

一応、該当キャラは重量級とアキラ、ジャッキー、リオン以外となっている。





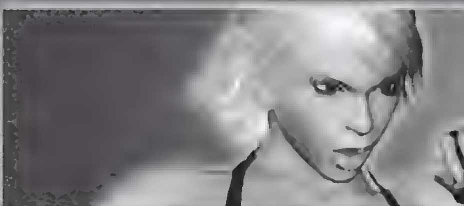
迦楼羅後の立ちⓅは、相手キャラによってタイミング[illegible]

（裏）神将三豪を使おう！

相手のしゃがみ状態にもダメージを与えられる（裏）神将三豪（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ⇦or⇨Ⓟ）は、よろけを奪った後の選択肢に最も適している打撃といえる。よろけを誘発する[illegible]や[illegible]（折脾腹）蹴り（Ⓚ）、牛鬼突後に繰り出せば、その場から相手に打撃部分が届く。

相手が立ち投げなどを意識していると、よろけからの回避が難しくなる。よろけを奪ったら、すかさず立ち投げと、その場から出す神将三豪の二択でプレッシャーを与えよう。





オフェンシブスタイルの実戦的なコンボ特集

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

ランディングニーコンボ（[illegible]）で相手が浮いたときの空中コンボをまとめて紹介。

Text：[illegible]

各コンボの特徴を把握しよう

まず注意したいのは、しゃがみⓅをジャスト受け身できる状況が多いことと、しゃがみⓅ自体が決まらない状況があること。下表を見て覚えよう。

コンボ[illegible]は、[illegible]で決まる上にダメージも高いのが特徴。ただし一部の状況では、ロングバレルブロウを1フレーム遅らせて出さないと決まらない。なお、最後をストッピングトー～イントルーダーステップ（[illegible]）にすれば、ダメージは1下がるが強力な受け身攻めを狙える。[illegible]は、相手が受け身を失敗するとダウン攻撃まで決まって64の大ダメージ。[illegible]はきりもみダウンになるので、相手が受け身を失敗すればこちらも大ダメージを狙える。

[illegible]はディフェンシブにスタイルチェンジしたいときに、[illegible]はリングアウトを狙う際に使おう（平行時のウルフのみジャスト受け身可能）。

■ランディングニー（[illegible]）からのコンボ

	コンボ	威力	アイリーン平	アイリーンハ	アオイ平	アオイハ	パイ平	パイハ	サラ平	サラハ	ベネッサ平	ベネッサハ	ブレイズ平	ブレイズハ	ゴウ平	ゴウハ	ブラッド平	ブラッドハ	レイ平	レイハ	カゲ平	カゲハ	シュン平	シュンハ	リオン平	リオンハ	ラウ平	ラウハ	ジャッキー平	ジャッキーハ	アキラ平	アキラハ	ウルフ平	ウルフハ	ジェフリー平	ジェフリーハ
	しゃがみⓅのヒット状況		△	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎	△	×	◎	◎	◎	◎	×	×
1	しゃがみⓅ→[illegible]ⓅⓅⓀ	60	◎	○	◎	○	×	○	×	○	×	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	×	○	◎	○	×	–	◎	○	×	–	×	○	×	○	–	–
2	しゃがみⓅ→⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ	60	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	–	×	○	×	–	×	○	×	○	–	–
3	しゃがみⓅ→⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ→ⓅⓀ	60	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	–	×	○	×	–	×	×	×	○	–	–
4	しゃがみⓅ→⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ→⇨⇨Ⓟ	59	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	–	◎	○	◎	–	◎	○	×	○	–	–
5	しゃがみⓅ→⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	59	◎	×	×	×	×	×	×	×	◎	×	◎	×	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	×	×	–	◎	○	×	–	◎	×	×	○	–	–
6	しゃがみⓅ→ⓅⓀⓅ	58	◎	○	◎	○	◎	×	◎	×	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	△	○	◎	–	◎	○	◎	–	◎	○	◎	×	–	–
7	しゃがみⓅ→⇧Ⓟ＋ⓀⓀ	56	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	–	◎	○	◎	–	◎	○	◎	○	–	–
8	しゃがみⓅ→[illegible]ⓀⓀ	55	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	–	◎	○	◎	–	◎	○	◎	○	–	–
9	しゃがみⓅ→⇧Ⓟ＋ⓀⓀ	55	○	×	×	×	×	×	×	×	◎	×	◎	×	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	×	×	–	◎	○	◎	–	◎	×	◎	×	–	–
10	しゃがみⓅ→ⓅⓅⓅⓀ	54	○	○	○	×	×	×	×	×	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	×	–	◎	○	◎	–	◎	○	◎	○	–	–

技内容：ストライドコンビネーション（[illegible]）、アサルトコンビネーション（[illegible]）、ロシアンフック（[illegible]）、ロングバレルブロウ（[illegible]）、スマッシュストレート（[illegible]）、ステルスボディブロー～スイッチニーリフト（[illegible]）、アッパーヒールソード（[illegible]）、ストッピングトー～セカンドインパクト（[illegible]）、ステルススピンキック（[illegible]）、マシンガンコンビネーション（[illegible]）

しゃがみⓅのヒット状況◎＝確定、○＝ジャスト受け身可能（1フレーム猶予し）、△＝しゃがみⓅを1フレーム遅らせて出すとコンボ可能（ジャスト受け身の猶予が2フレームに減少）、×＝ヒットしない

ゴウ補足：ハの字の状態で[illegible]。まずは上記の9キャラクターだけに[illegible]ようにしてみよう。[illegible]平行時とハの字で、決まられるコンボを切り替えやすくなる。
ベネッサ補足：ランディングニーコンボで相手が浮く条件は、しゃがみガード状態の相手に1発目がヒットすること。Ver.Cではコンボが決まる状況が増えたので、[illegible]狙っていきたい。



これがレイの"モラル"プレーだ!!

対戦攻略

雷飛

Lei-Fei

今月は独立式を使った攻めと、レイ対策を紹介。レイ使いも、レイが苦手な人も必見。

攻めの独立式

独立式（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、相手の上段・中段・下段の片手パンチ、肘系を当て身可能な構えで、当て身成功後に前ダッシュからの小ダウン攻撃がほぼ確定するので、読み勝ったときのダメージ期待値は意外と高い。今回紹介するのは、相手のOMⓅガード後などの、直接二択をかけにくい場面で有効な使い方だ。

このような不利小での相手の代表的な選択肢としては、[illegible]回避、発生の早い立ちⓅ等の[illegible]ここで少し長めに独立式構え～[illegible]

[illegible]

当然、[illegible]してくるようになったら、火力のある登天掌（⬇⇨Ⓟ）などでカウンターを取っていこう。





ダメージアップ

胡蝶壁（⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ）で崩れを奪った際に覚えたい小ネタ。重量級には、挿捶撃（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）のバウンドコンボが可能となる。ラウにも決まるが、安定しないので、重量級限定と覚えよう。

また、ハーフフェンス限定だが写真のようなタイミングで挿捶撃を決めれば、重量級、サラ、ベネッサなど足の長いキャラを再度高くバウンドさせることが可能。挿捶撃→レバー前入れⓅ→迎面挿掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→五花坐山などが決められる。



対レイ・フェイ戦のツボ

構え解除投げについて

[illegible]「レイ不利」なのだ、連拳ヒットorガード問わず、[illegible]ば投げ勝てるぞ。レイ側も投げ抜けは仕込める[illegible]一つが精一杯。後ろにリング際を背負った状態で、影の弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）を決めれば勝てる……などの状況では決まれば勝ちなので、強気な選択肢もアリなのだ。

また、連拳ガード後オススメなのが13フレームまでのⓅ。連拳～進歩分脚に[illegible]これに割り込め[illegible]





発生の早い避け攻撃は、連撃双掌破を避けた場合に確定する。進歩分脚はスキが大きめなので、きっちり確定を決めていこう。

[illegible]へのお勧め反撃

[illegible]こちらの技が出る方向とは[illegible]（前蹴や横に薄い技は両方）にタイミングを合わせて出されるとほぼ回避される。しかし、タイミングや方向は技ごとに違うので、レイ側も運任せな面はある。[illegible]基本は※の無い技を打つか、スキの大きな❹待ちのガードで対応しよう。

キャラ名	使う技	キャラ名	使う技
アイリーン	[illegible]Ⓚ、[illegible]Ⓚ＋Ⓖ（※❶）	レイ	[illegible]Ⓚ＋Ⓖ
アオイ	[illegible]Ⓟ、[illegible]ⓀⓅ（※❷）	カゲ	[illegible]Ⓚ＋Ⓖ、[illegible]Ⓟ＋Ⓚ（※❹）
パイ	[illegible]Ⓚ＋ⒼⓀ、⬇[illegible]Ⓟ		
サラ	[illegible]ⓀⓀ、[illegible]Ⓚ＋ⒼⓀ	シュン	[illegible]ⓀⓀ
ベネッサ【D】	[illegible]Ⓚ、[illegible]ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ（※❷）	リオン	[illegible]Ⓚ（※❺）、[illegible]Ⓚ＋Ⓖ（※❹）
ベネッサ【O】	[illegible]ⓀⓅⓅ（※❷）	ラウ	[illegible]中Ⓚ（※❸）、⇧Ⓚ
ブレイズ	[illegible]Ⓚ（※❸）、[illegible]Ⓚ＋Ⓖ（※❹）		
		ジャッキー	[illegible]ⓀⓀ、[illegible]Ⓚ
ゴウ	Ⓚ（※❸）、[illegible]Ⓚ＋Ⓖ（※❹）	アキラ	[illegible]ⓀⓀ
		ウルフ	[illegible]Ⓟ＋Ⓚ
ブラッド	[illegible]ⓀⓀ（※❷）	ジェフリー	[illegible]Ⓚ＋Ⓖ（※❷）

※❶解除ガード可能
※❷ヒット確認をしてコンボへ
※❸涅槃式移行からのⓅ＋Ⓚさばきに負ける
※❹独立式中Ⓚ＋Ⓖに負ける
※❺レイが背中側に独立式中⇩or⇧Ⓚ＋Ⓖを打つと2段目のみ当たって反撃をくらうが、それ以外に強い

[illegible]崩れていたら大ダウン攻撃。



強さを最大限に活用せよ！

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION A

稼働から54カ月が経過し、対戦環境が固まってきた本作。今回は定番のキャラ別攻略のほか、強い部分を生かすための知識をお届けするぞ。

実は超重要ステータスなのです！ 座高の低さの重要性

座高の低さがもたらすメリット

本作はジャンプ攻撃がとにかく強力なので、その当たりやすさに影響する座高は重要なポイントの一つだ。座高が低いだけで、昇りジャンプ攻撃が中段になる、飛び込みが落としにくいなど、大きな弱点になるのだ。

スタイリッシュアートの大半が立ち技始動ということも、座高の重要性を後押しする一因だ。相手がしゃがみ状態だと全力のスタイリッシュアートが当たらず、大幅に性能の劣るスタイリッシュアートを使うハメになる組み合わせも少なくない。

下表は、特定の技「回しくは攻め」が当たるかどうかを基準として、座高の高さを主に調べたもの。しゃがみガード状態で攻撃が当たりやすい順に並べてあるので、参考にしてほしい。ただし、ガードモーション中は技への当たり判定が小さいキャラなども存在するため、必ずしも座高の高さと一致するわけではない点に注意。

①アルバの【弱K→強K】をしゃがみガード時　○空振り　×ガード
②キムの【弱P→弱P→弱K→強P】をしゃがみガード時　○空振り　△1段目空振りは2段目ガード　×ガード
③京の強サイドステップ攻撃（強K）をしゃがみガード時　○空振り　×ガード
④キムの飛翔脚～天昇脚をしゃがみ時　○ガードで空振り　△しゃがみノーガードで空振り　×ヒット
⑤ビスのJジャンプ昇り強Pをしゃがみガード時　○空振り　×ヒット
⑥庵の【↓+弱K→強K】をしゃがみガード時　○空振り　×ガード
⑦庵の【↓+弱K→強K】をしゃがみくらい時　○空振り　×ヒット
⑧ロックの【弱P→弱P→強P】をしゃがみくらい時　○空振り　×ヒット
⑨アッシュの【弱P→弱P→強P】をしゃがみくらい時　○空振り　△遅いと空振り　×先端でもヒット



座高の高さ目安表

キャラ名	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	高
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

キャラ名	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	高
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

座高が低いキャラへの注意点

座高が低いキャラには、早出しのジャンプ攻撃は基本的に当たらない。飛び込む場合は、できるだけ遅めにジャンプ攻撃を出すことが重要だ。

そのほか、主力のスタイリッシュアートがしゃがみ状態に連続ヒットしないキャラは、しゃがみ状態のみに連続ヒットするほかのスタイリッシュアートを使ってみるのも手だ。

身も蓋も無いが、座高の低いキャラに対して持ち味を生かせないキャラは、そのキャラと闘わないオーダーにすることが一番の解決策だろう。





攻守を兼ねた対戦における最重要システム

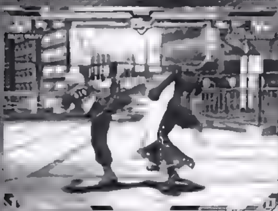
サイドステップを導入せよ!

サイトステップ攻撃は、リスクが低いわりにリターンか大きい　性能が高いキャラは、使い方次第て数段パワーアップするぞ!

Text ケンちゃん

サイドステップ攻撃は、攻守共に役立つ超重要システム。見返りが大きいので、積極的に使おう。主な使い方は、[illegible]ように「けん制」、「[illegible]での回避手段」、「起き攻め」の三つだ。

ただし、サイドステップ攻撃は回避性能が低く、[illegible]スタイリッシュアートを[illegible]やすいのが弱点。相手のスタイリッシュアートを[illegible]はサイドステップのみを使い（[illegible]）、相手がスタイリッシュアートを[illegible]した[illegible]に連続技をたたき込むのがベストだ。



各キャラのオススメサイドステップ攻撃とその性能、ヒット時の追撃などは、下表を参考にしてほしい。

サイドステップ攻撃対策

サイドステップ攻撃対策の基本は、①相手のサイドステップを見てからサイドステップ攻撃、②相手のサイドステップを見てから発生が早い攻撃、③けん制で中ジャンプ攻撃→発生が早い地上攻撃の連係を使う、の3種類。[illegible]



相手のサイドステップ攻撃にはサイドステップ攻撃が基本。素早い反応が求められるので集中しよう。

活用法1：けん制

[illegible]



ジャンプ攻撃やスタイリッシュアート出し切り以外のけん制技には、サイドステップ攻撃で打ち勝ちやすい。



技後は単発でヒット確認し、ヒット時は見逃さずに追撃を決める。これで中間距離戦を制圧しよう。

活用法2：回避&反撃

[illegible]ステップ攻撃で避けて反撃する[illegible]シュアートを避けやすいのが利点だ。



ジャンプ→ジャンプは、『MIA』での常とう手段といえる連係。これに対しては[illegible]



この状況下で出すサイドステップ攻撃は、攻撃判定が上方向に強く、発生が早いタイプがオススメだ。

活用法3：起き攻め

[illegible]る上、上方向に攻撃判定の強いサイドステップ攻撃なら、相手の最速ジャンプ攻[illegible]



[illegible]



空中でサイドステップ攻撃がヒット。空中ヒット時専用の追撃を考えておくのも[illegible]ポイントとなる。

オススメのサイドステップ攻撃&追撃

[illegible]

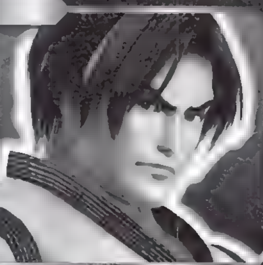
キャラ名	種類	発生	硬直差	キャンセル	評価	特徴	オススメ追撃
[illegible]	右強K	28	−15	24	A	長	(確)Ⓒ▶強ジェルミナール
マリー	左強K	24	−3	14	S	短、上	(確)→M・スプラッシュローズ
[illegible]	右強K	30	+1	12	S	長、空	確→元祖・チェストォ!
シャオロン	左強P	28	−3	17	S	長、上	確→乱舞死華葬
	左強K	24	−3	27	S	短、上	確→乱舞死華葬
[illegible]	左強P	32	−3	15	B	長	Ⓒ▶荒咬み〜八錆→【⬇+弱P→⬇+強P】〜
	右強K	28	−8	12	C	短、高、上	Ⓒ▶弱轢鉄→MAX版 大蛇薙
マキシマ	右強P	25	−14	18	B	短、上	(確)Ⓒ▶マキシマ・スクランブル〜
[illegible]	右強P	29	−15	22	B	長、上	確 Ⓒ▶弱アイントリカー〜ナロウスハイク
テリー	左強P	28	−3	17	B	長、上	(確 Ⓒ▶弱バーンナックル→ファイヤーキック〜
リョウ	左強P	31	−7	15	A	無敵	Ⓒ▶弱猛虎雷神刹→弱暫烈拳〜
ラルフ	右強K	30	−9	15	B	長	Ⓒ▶馬乗りバルカンパンチ
[illegible]	右強K	30	−9	14	A	長	Ⓒ▶[illegible]アタック・ファースト〜セカンドフェイク→スピニングパワーボム
チェ・リム	右強P	31	−4	12	B	上	Ⓒ▶弱鶻気脚〜
[illegible]	左強P	28	−7	17	B	無し	確 Ⓒ▶花嵐
	右強K	29	±0	14	A	短、上	確→花嵐 or ダッシュしゃがみ強P
アテナ	左強K	24	−5	14	A	短、上	Ⓒ▶弱サイコホールアタック
	右強P	27	−26	不	A	上、無敵	無し
[illegible]	左強K	24	−7	18	A	短、上	確 Ⓒ▶空牙〜真空牙〜闇空牙〜夢空牙
[illegible]	左強P	27	−8	16	B	上	Ⓒ▶財華 or 琴月 陰
[illegible]	右強P	28	−4	13	A	長、上	Ⓒ▶虎月・儀〜虎月・戒〜虎月・[illegible]Ⓢ▶双掌昇陽
ロック	左強P	28	−10	17	B	上	(確)Ⓒ▶(MAX版)シャインナックル
[illegible]	右強P	26	−2	13	B	短、上	確→弱グレイトフルデッド
アルバ	右強P	32	−8	18	B	無し	確 Ⓒ▶[illegible]雷神拳

キャラ名	種類	発生	硬直差	キャンセル	評価	特徴	オススメ追撃
ソワレ	右強P	25	−13	16	B	長、上	Ⓒ▶エーアスト〜ツヴァイテンス〜
リアン	左強P	24	−1	16	B	短、高	(確)→イェド・プリオル or アル・タルフ
[illegible]	左強P	27	−7	20	B	短、上	(確)Ⓒ▶サンダーボルト(相手立ち状態のみ)
デューク	左強P	30	−24	21	C	短	(確)Ⓒ▶スレッジハンマー
[illegible]	左強K	24	−2	15	S	短	確→希望のファンファーレ
ナガセ	右強K	32	±0	14	B	無し	➡➡+弱KⒸ▶HAYATE or ミラージュアサルト
[illegible]	右強K	33	−2	24	A	長	Ⓒ▶強[illegible]or[illegible]
クーラ	右強P	25	−13	21	B	上	Ⓒ▶MAX版 ダイアモンドエッジ
[illegible]	右強P	30	−20	23	B	短	確→[illegible]
	左強K	29	−8	17	C	高、上	(確)Ⓒ▶無[illegible]→[illegible]
[illegible]	右強P	26	−12	23	A	長、空	確 Ⓒ▶弱 or 強鶻気脚〜
	左強P	27	−4	13	S	無し	Ⓒ▶弱 or 強鶻気脚〜
[illegible]	左強K	30	−2	16	C	高、上	(確→弱火[illegible]or 忍法 天魔[illegible]
リリィ	右強P	30	−7	29	C	無し	Ⓒ▶兄さんと一緒!大旋風
[illegible]	右強K	31	−12	17	C	無し	確 Ⓒ▶ワイルドダンス
ギース	左強P	32	−11	19	B	長	(確 Ⓒ▶弱邪影拳
[illegible]	右強K	31	−17	21	C	空	確 Ⓒ▶デミウルゴスの雷光
フィオ	左強K	25	+1	11	B	短	Ⓒ▶K:A:M:I:K:A:Z:E or (確)→➡+弱K
[illegible]	右強P	30	−3	15	B	無し	Ⓒ▶強クレイシーイワン
	左強K	31	−1	14	B	長	Ⓒ▶強クレイシーイワン→ダッシュ➡+弱K〜
ワイルドウルフ	左強P	27	−3	16	A	上	Ⓒ▶パワーゲイザー or 強パワーチャージ
[illegible]CLASSIC	左強K	32	−4	16	B	無し	Ⓒ▶弱七拾五式・改Ⓒ▶強[illegible]
Mr.カラテ	右強K	32	−15	17	D	無し	(確)Ⓒ▶強飛燕疾風脚Ⓒ▶強暫烈拳Ⓢ▶覇王翔吼拳
ハイエナ	左強P	29	−8	16	B	上	Ⓒ▶[illegible]ハイエナ・ロケット

MONTHLY MIN EXTRA
●サイドステップ攻撃補足：発生が24〜26フレーム程度のものはかなり強力。相手が確認してから発生の早い技でつぶそうとしても、逆につぶせることが多いのだ。
●サイドステップの特殊な入力：特殊技やスタイリッシュアートの1発目に⬆+弱P or 弱Kがあるキャラは、⬆入れっぱなし+弱P弱K同時押しで手前側にサイドステップが可能。

壁際から逃しません！

Kim



キム

飛燕斬のプレッシャーを盾に攻める戦法がとにかく強力なキム。特に壁際での攻めは、全キャラ中屈指の強さがあるぞ。

Text:がーくん

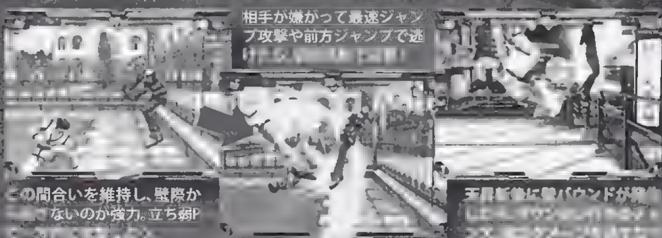
壁際でプレッシャーをかけろ！

相手を壁際に追い詰めたら、1キャラ分ほど離れた間合いで待とう。リーチの長い立ち弱Pが届く上、相手の跳び込みは飛燕斬で落とせるぞ。

飛燕斬は、強だとリーチは長いものの相手は移動起き上がり可能なので、壁際から逃げれてしまう。この状況では、当たり方によって壁バウンド後に追撃できる弱がオススメだ。

サイドステップは強飛燕斬や立ち弱Pでつぶし、相手がおとなしくなったら➡＋弱Kと⬆＋弱Kで二択を迫ったり、ジャンプ強Pで攻め込もう。

なお、強飛燕斬〜天昇斬はまれに壁バウンドするが、その場合は相手が受け身を取れず、ダウン追い打ちが確定する。軽量級には比較的発生しやすいので、見逃さずに決めよう。



この間合いを維持し、壁際から[illegible]のが強力。立ち弱P[illegible]

相手が嫌がって最速ジャンプ攻撃や前方ジャンプで逃げ[illegible]

天昇斬[illegible]壁バウンドが[illegible]

壁際限定連続技特集

Ⅰは壁際の基本連続技。溝口、シャオロン、K'、チェ・リム、ユリ、ルイーゼ。半蔵、ハイエナには三空撃が空振りするので、Ⅱに対応していればそれを使い、対応していなければ【弱P→弱P→弱K→強P】まで出し切ろう。

Ⅱは天昇斬の壁バウンドを利用した連続技で、シャオロン、チェ・リム、クーラ、ジェニー、舞、ユリ、リリィ、マリー、フィオ、ニノン、ミニョン限定。立ち弱Pを入力したらすぐにタメを開始し、弱K部分ヒット後少し遅めに⬆＋強Kを入力しよう。両者共に壁に密着していないと、天昇斬が壁バウンドしにくいので注意。

Ⅲは下段始動の連続技。【⬆＋弱K→弱K→⬅＋強K】は、[illegible]ヒットする。ガード時は[illegible]を下段の覇気脚と使い分ければ、[illegible]段の二択を迫ることが可能だ。

Ⅳは、ゲージが2本[illegible]のときに可能な覇気脚キャンセルを使った連続技。ゲージが2本以上なら、三連撃・壱式〜三空撃が、[illegible]に切り替えよう。

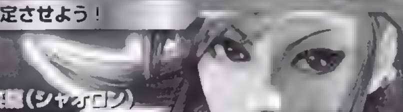


- Ⅰ 【弱P→弱P→弱K】Ⓒ▶三連撃・壱式〜三空撃→小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→しゃがみ弱PⒸ▶強飛燕斬Ⓢ▶空中鳳凰脚　ダメージ78+10
- Ⅱ 【弱P→弱P→弱K】Ⓒ▶強飛燕斬〜天昇斬（壁バウンド）→しゃがみ弱KⒸ▶強飛燕斬〜天昇斬（壁バウンド）→［⬅＋弱KⒸ▶灼火襲］or［半月斬Ⓢ▶鳳凰脚］　ダメージ50+10or80+10
- Ⅲ 【⬆＋弱K→弱K→⬅＋強K】→しゃがみ弱K→【⬅＋弱K→強P（1段目）】Ⓒ▶灼火襲Ⓢ▶鳳凰脚　ダメージ65+10
- Ⅳ ➡＋弱K（壁よろけ）Ⓒ▶強覇気脚（〜覇気脚キャンセル）→【弱P→弱P→弱K】Ⓒ▶三連撃・壱式〜三空撃→小ジャンプ強KⒸ▶空中鳳凰脚　ダメージ68+10

壁際限定の連続技

事故を避けて安定させよう！

Xiao lon



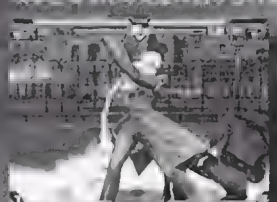
美鈴（シャオロン）

Text:ケンちゃん

単発技から金蓮毒歩へ

貂蝉翻身中の主力となる【弱P→強P】、【⬇＋弱K→⬇＋弱K】は、どちらも1発目が空中ヒットすると2発目が空振りし、反撃を受ける恐れがある。そのため、けん制や[illegible]れから連続技を狙うときは、立ち弱Porしゃがみ弱KⒸ▶金蓮毒歩・[illegible]山と、[illegible]の[illegible]をキャンセルした方が安全だ。もし1発目が空中ヒットしたとしても、金蓮毒歩・崩山〜[illegible]と発生させれば、相手の反撃をつぶせるのだ。

なお、金蓮毒歩・[illegible]ガード[illegible]はやや不利だが、反撃としてくらうのは[illegible]のみ。コマンド[illegible]には、ガードされた[illegible]に➡へレバーを入力しつつ[illegible]、[illegible]ジャンプ攻撃となるため安全に[illegible]られるぞ。



[illegible]は、乱舞[illegible]がつながる。

- Ⅰ （貂蝉翻身中）立ち弱Porしゃがみ弱KⒸ▶金蓮毒歩・穿山〜金蓮毒歩・崩山〜金蓮毒歩・颶風→【⬇＋強K→⬇＋強K】Ⓒ▶金蓮毒歩・穿山（空振り）〜金蓮毒歩・崩山〜金蓮毒歩・颶風→立ち強PⒸ▶［弱娟娘拝月］or［乱舞死華葬］　ダメージ60or73（立ち弱P始動）、54or67（しゃがみ弱K始動）
- Ⅱ （貂蝉翻身中）立ち弱Porしゃがみ弱KⒸ▶金蓮毒歩・穿山〜金蓮毒歩・崩山〜金蓮毒歩・颶風→【⬇＋強K→⬇＋強K】Ⓒ▶金蓮毒歩・穿山（空振り）〜金蓮毒歩・崩山〜金蓮毒歩・颶風Ⓢ▶千手羅漢殺・魔蝶　ダメージ91（立ち弱P始動）、85（しゃがみ弱K始動）

単発技からの連続技

壁際て勝負を決めろ！

K'



Text:がーくん　K'

壁際の起き攻め

壁際で相手が受け身を取った場合は、中段の後方小ジャンプ強Kと下段の立ち弱Kによる起き攻めが有効。[illegible]ジャンプ攻撃で逃げる相手には、空中吹っ飛ばし攻撃で対処しよう。

これらがヒットした後は、連続技Ⅰ〜Ⅲに移行しよう。Ⅰは、ジャンプ強Kを小ジャンプ後少し遅めに出すこと。Ⅱは、始動を【⬇＋弱K→⬇＋弱P】（壁バウンド）→【弱P→強P】で代用可能だが、しゃがみ弱Kは終わり際を重ねる必要がある。[illegible]しゃがみ強Pは低めに拾い、強ミニッツスパイクは逆方向に入力してめくりでヒットさせる。背面ヒット時は浮き方が変わり、入らないので注意。



弱エアートリガーを低めで当てるには、小ジャンプ[illegible]

- Ⅰ （相手壁際）後方小ジャンプ強K（壁よろけ）Ⓒ▶弱エアートリガー（壁よろけ））→強クロウバイツ〜エアスパイク（壁バウンド）Ⓢ▶チェーンドライブ　ダメージ74+10
- Ⅱ （相手壁際）【弱K→強K→弱P→強P】Ⓒ▶弱アイントリガー〜セカンドシェル（壁バウンド）〜強ミニッツスパイク（相手の裏に回る）→強クロウバイツ〜エアスパイクⓈ▶ヒートドライブ　ダメージ84+10
- Ⅲ （相手壁際）空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→しゃがみ強PⒸ▶弱アイントリガー〜セカンドシェル（壁バウンド、相手の裏に回る）〜強ミニッツスパイク（相手の裏に回る）→強クロウバイツⓈ▶ヒートドライブ（少しためる）　ダメージ81※

壁際の起き攻めで使う連続技

※強クロウバイツを最速でスーパーキャンセルするとダメージ[illegible]上がる

MONTHLY MINI EXTRA

●キム補足：連続技Ⅰ、Ⅱ共に入らないキャラには、ゲージが2本未満なら【弱P→弱P→弱K→強P】→灼火襲がオススメ。移動起き上がりをされないため、壁際を維持できる。

●K'補足：連続技Ⅲは、ラルフとMr.カラテには強ミニッツスパイクが入らない。また、小ジャンプ【弱P（終わり際）→強P強K同時押し】も、中段の選択肢として利用できる。

不知火流忍術の進化、止まらす！

Mai Shiranui 不知火 舞

Text:がーくん

空中戦を強化しよう

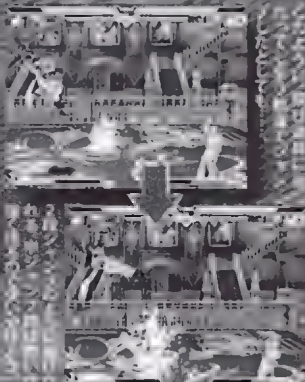
今回は[illegible]強力技である[illegible]（空中で[illegible]＋強K）を使った、新たな[illegible]やテクニックを紹介しよう。

[illegible]は、ジャンプの昇りで出すと[illegible]前方に大きく[illegible]にジャンプの降りに出した場合は、[illegible]に急降下する。前者の軌道は相手の近くで使うと、位置が入れ替わる上に大きく間合いが離れるため反撃されにくい。壁際からの[illegible]使うといいだろう。[illegible]ジャンプ[illegible]から使うと強力だ。相手のジャンプ攻撃が届かない間合いでの前方ジャンプを確認したら、着地前に出し込もう。

また、[illegible]の出始め2フレーム[illegible]空中吹っ飛ばし攻撃と[illegible]でキャンセル可能。[illegible]攻撃は[illegible]前方に[illegible]ようになるので、これを利用すれば、[illegible]ジャンプ攻撃に対し、[illegible]ジャンプからでも[illegible]てるようになるのだ。



[illegible]はガードされると[illegible]



[illegible]

さばかれやすいポイントをフォローせよ！

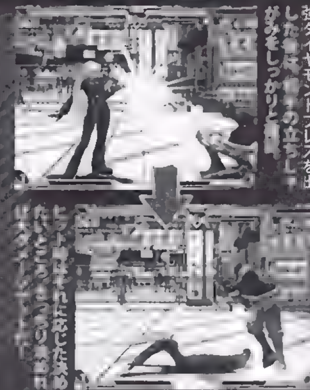
Kula Diamond クーラ・ダイアモンド

Text:[illegible]

さばき対策を立てる

[illegible]とある【[illegible]＋強[illegible]】の[illegible]部分をさばかれやすい[illegible]。そのため、[illegible]＋強P[illegible]強ダイアモンドブレスを[illegible]、さばき[illegible]が重要だ。[illegible]ダイアモンドブレスからは下記の連続技が決まるため、リターンは十分。また、この[illegible]部分がさばかれなくなれば、続けてスタイリッシュアートの強Kと[illegible]＋強Kで、[illegible]の二段を加えれる。

[illegible]＋強P[illegible]強ダイアモンドブレスは、相手がしゃがみ状態なら連続[illegible]、立ち状態の相手にヒットしたときは、とっさに判断して[illegible]＋強P[illegible]強クロウバイツに切り替えたい。



強ダイヤモンドブレスを出した[illegible]の立ちしゃがみをしっかりと[illegible]

ヒット[illegible]に応じた決め[illegible]

ダイアモンドブレスからの追撃

Ⅰ （相手立ち状態）強ダイアモンドブレス→強クロウバイツ～エアスピンⓈ▶［ダイアモンドエッジ］or［MAX版ダイアモンドエッジ］　ダメージ63or72

Ⅱ （相手しゃがみ状態）強ダイアモンドブレス→[illegible]＋弱KⒸ▶強クロウバイツ～エアスピンⓈ▶［ダイアモンドエッジ］or［MAX版ダイアモンドエッジ］or［フリーズエクスキュージョン］　ダメージ67or76or92

『MI2』世界チャンプが斬る！

日陰キャラ救済企画

Clark Still クラーク・スティル

[illegible]使用率の低いクラークだが、キラリと光る性能を秘めている。右サイドステップ攻撃（強K）と各種ガトリングアタックを軸に立ち回っていこう。

Text:[illegible]

サイドステップ攻撃は一流

右サイドステップ攻撃（強K）は[illegible]が早く、さらにリーチが[illegible]な技。キャンセルで強ガトリングアタック・ファースト～セカンドフェイクまで仕込めば、ガードされても反撃を受けないので非常に使いやすい。

中間距離ではこの技による[illegible]を軸に[illegible]、相手の動きが止まったようなら、リーチが長い空中吹っ飛ばし攻撃やジャンプ[illegible]K、攻撃持続時間の長いジャンプ強Pで飛び込んで接近し、相手のガードを崩していくのが基本戦法となるぞ。



様子見のジャンプにも[illegible]やすい優秀な技。多用せよ！

飛び込んだ後は……

ジャンプ攻撃をガードさせて[illegible]な状況を作ったら、相手のガードを崩すチャンス。[illegible]の【[illegible]K→[illegible]P[illegible]K同時押し】と[illegible]の【強K→[illegible]＋[illegible]K】、または【強K→[illegible]＋[illegible]K】→投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカーを使い分けて攻めよう。

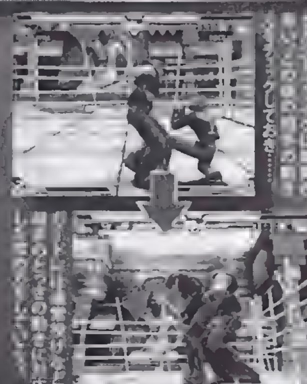
【強K→[illegible]P強K同時押し】ヒット時は、【[illegible]＋弱K→[illegible]＋弱K】[illegible]強ガトリングアタック・ファースト～セカンドへ。下段の【強K→[illegible]＋強K】からは、直接Ⓒ▶強ガトリングアタック・ファースト～セカンドとつなごう。



ジャンプ攻撃後はガード崩しのほか[illegible]も[illegible]おう。

セカンドフェイク後は……

ガトリングアタック・ファースト（ガード）～セカンドフェイク後は[illegible]フレーム[illegible]だが、セカンドの[illegible]があるため相手は手を出しにくい。ここからは、通常投げやMAX版ウルトラアルゼンチンバックブリーカーでガードを崩すほか、右サイドステップ攻撃（強K）[illegible]強ガトリングアタック・ファースト～での[illegible]しや[illegible]ジャンプでの様子見を使い分けて、相手の動きに対応しよう。



[illegible]

覚えておきたい連続技

Ⅰ 【➡+弱K→➡+弱K→➡+弱K】Ⓒ▶強GA・ファースト～セカンドフェイク→強GA・ファースト～セカンド［～ナパームストレッチ～フラッシングエルボー］or［Ⓢ▶スピニングパワーボム］　ダメージ59or78

Ⅱ 投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー→【[illegible]→強K】Ⓒ▶［強GA・ファースト～セカンド～ナパームストレッチ～フラッシングエルボー］or［スピニングパワーボム］　ダメージ54or60

Ⅲ 右サイドステップ攻撃（強K）Ⓒ▶強GA・ファースト～［セカンドフェイク→中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃］or［セカンド～ナパームストレッチ～フラッシングエルボー］or［セカンドフェイク→スピニングパワーボム］　ダメージ66or41or55

※GA＝ガトリングアタック

MONTHLY MIN EXTRA
●クラーク補足：クラークのジャンプ[illegible]Kは発生が6フレームと早い上、ダメージが10と大きいので、[illegible]ジャンプ攻撃に[illegible]。困ったときはこの技で[illegible]ていこう。
●[illegible]クラークって?：[illegible]力は高いが、小回りの利く技が無く相手のジャンプに対応しにくい。【[illegible]P→強P→強P】が全キャラのしゃがみ状態に当たれば強かったのに……惜しい!!

新たな闘いに向けて精進せよ!?

アクエリアンエイジ Aquarian Age Alternative™





今回の付録・PRマインドブレイカーカード→
で4thエクスパンションを道び付くそう!! →

アクエリアンエイジ　オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発売日　：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

恒例の追加カード&アップデートの最新情報に加えて、11月から稼働を開始した新要素満載のアクエリアンテイルを攻略するぞ!!

本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドブレイカー＝MB　キャラクター＝CH
勢力名称＝白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

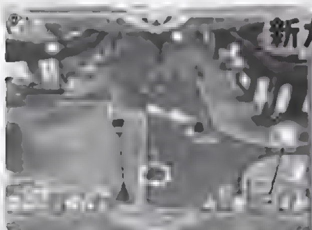
書き下ろしイラストも満載 48種類の新カードを追加！

新基軸のスキル&カードが追加された3rdエクスパンションに続いて、さらに多彩な4thエクスパンションの一部が判明！　3rdで追加された睡眠&毒効果に続いて、麻痺といった新たな【妨害】効果のスキルを追加。これ以外にも、消費コストに応じてダメージが変化するオルタレーションなど、いままで無かったタイプの新要素が多数盛り込まれている。

なお、気になる次回アップデート&4thエクスパンションの稼働時期については、年末～年始ぐらいを予定。それに先駆ける形で、「クリスマス」にちなんだカスタムアイテムなども配信されるので要チェックだ!!

また、恒例となったカードバランス調整の詳細は現時点で不明。12月下旬に実施される予定なので、公式サイトの方を参考にしてもらいたい。

新たなスキルが目白押し!?





新要素の麻痺効果にかかると、効果対象CHが一定の割合で攻撃をミスするように。ほかにも一風変わったスキルが数多く追加される。

12月のイベント情報　真の実力が試される!?

コモン&アンコモン限定戦

12月に開催予定のオンラインイベントは、使用カードをC&UCに絞った限定戦。12月3～16日の2週間を予定。詳しい開催時間は、いつもの[illegible]や公式サイトでの告知の方を参考として見てもらいたい。



●イベントレギュレーション

レアリティがコモン&アンコモンのカードのみ使用可能。その他は通常ルールでのイベント開催となる

登録カード	C&UCのみ
デッキ構成	特に制限無し
マッチング	ランダムマッチング

AAAデータベース　一番人気のカードをチェック!!

3rdエクスパンションの稼働に合わせて、8月10日～11月8日までの使用ランキングを大公開！

稼働から半年近く経過したこともあって、初期カードの上位陣に大きな変動無し。前回集計に続いて、総合ランキングのトップを飾ったのは"カマエル"。1stではコストパフォーマンスに優れた"シリアン・マキャフリー"と"ソフィエル（黒）"、"ゴモリー"が新定番に仲間入り。2nd初期に猛威を振るった【スパークリング・プラズマ】は、調整により今後の使用率は下がりそうだ。

■勢力別　カード使用率

カード勢力	総使用率
イレイザー	21.24%
WIZ-DOM	20.59%
E.G.O.	15.91%
ダークロア	14.17%
極星帝国	13.88%
阿羅耶識	13.34%

8/10～11/8までを集計したデータで稼働からの累計ではありません。

■旧キャラクター TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1(1)	"カマエル"	1↑
2(2)	"メタトロン"	4↑
3(3)	"高原日見呼"	5↑
4(4)	[illegible]	8↑
5(7)	"モーリー・クリステン"	7↑
6(9)	[illegible]	6→
7(10)	"ティアマト"	2↓
8(13)	[illegible]	-
9(15)	"鹿島翠"	3↓
10(22)	[illegible]	10→

■旧オルタレーション TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1(6)	デス・ルーン	1→
2(12)	[illegible]	3↑
3(16)	応龍	2↓
4(21)	[illegible]	4→
5(28)	バニッシュメントII	5→
6(31)	[illegible]	10↑
7(41)	エナジー・トレイン	6↓
8(42)	体育祭	8→
9(44)	タイムストップ	7↓
10(39)	[illegible]	9↓

■1stキャラクター TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1(5)	"シリアン・マキャフリー"	3↑
2(8)	"ソフィエル(黒)"	4↑
3(11)	"ゴモリー"	6↑
4(24)	[illegible]	1↓
5(33)	"ソフィエル(黄)"	5→
6(64)	[illegible]	-
7(74)	"東海林光"	7→
8(78)	[illegible]	8→
9(84)	"土御門紗綾"	2↓
10(99)	[illegible]	10→

■1stオルタレーション TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1(49)	[illegible]	4↑
2(56)	[illegible]	2→
3(71)	ミラーブレード	1↓
4(73)	[illegible]	7↑
5(87)	草薙剣	6↑
6(104)	[illegible]	5↓
7(118)	ちょー最forこんぴーたりぜっとちゃん	10↑
8(119)	[illegible]	-
9(121)	魔神転生	8↓
10(125)	[illegible]	3↓

■2ndキャラクター TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1(22)	[illegible]	-
2(29)	[illegible]	-
3(50)	"ザノキエル"	-
4(66)	[illegible]	-
5(86)	"ソフィア・フローレンス"	-
6(88)	"竜吉公主"	-
7(89)	"ラシエル"	-
8(94)	[illegible]	-
9(108)	"リン・グラフィアス"	-
10(111)	[illegible]	-

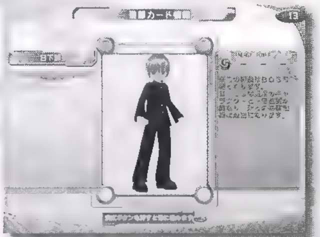
■2ndオルタレーション TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1(14)	スパークリング・プラズマ	-
2(36)	[illegible]	-
3(58)	死の印	-
4(?)	[illegible]	-
5(101)	サタンの激怒	-
6(120)	[illegible]	-
7(129)	エンジェル・リング	-
8(148)	[illegible]	-
9(151)	ファイア・ウォール	-
10(152)	[illegible]	-

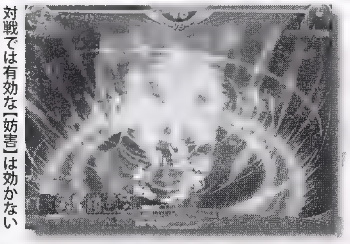
アクエリアンテイル 中ボス戦ポイント攻略

普段の対戦プレイとは、一風違った特殊ルールが適応される中ボス戦。その注意ポイントに加えて、勢力別の中ボス戦をまとめて攻略していくぞ!!

パワー5相当のパラメータを持つ中ボス戦では、高ダメージ＆高範囲の強力なスキルをいかにしのぐかが勝敗を分けるカギ。ピンポイントの対策カードでは、反射スキル持ちの“ロュス・アルタイル”や突進系スキルでのひき逃げが非常に有効。中でも特にオススメしたいのが、シヴァマトを使った防御型デッキ。コツさえつかめば、完勝も夢じゃないぞ！


対人戦用のデッキで挑んで、手痛い目にあったプレイヤーも多いハズ。対策カードを入れた専用デッキを組めば、あとは慣れの問題だ。

中ボス戦の要注意ポイント！

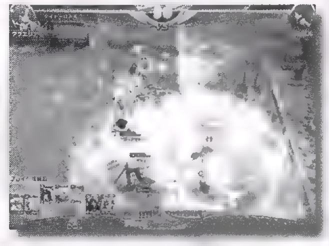

対戦では有効な【妨害】は効かないのでデッキを組み直すこと。

中ボス戦　ポイント①
妨害系は効果無し？

スタート前に告知される通りに【妨害】効果のスキル＆オルタレーションは、原則として中ボスに効果無し。遠隔戦闘が基本なのでダメージ系スキルを重視しよう！

中ボス戦　ポイント②
攻撃スキルが変化？

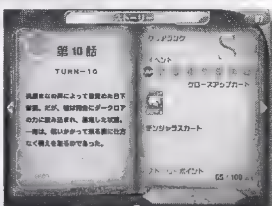
通常のCHと違って、中ボスは残りHPやラウンド数、時間経過によって使用スキルが変化。特に1ラウンド取った後は別モノなので、それぞれ作戦を変えること。



勢力別　中ボス戦 ワンポイント攻略

勢力別の中ボスごとに、対戦時の注意ポイントなどをレクチャー！

ここでは、シヴァマト・デッキでのプレイをベースに、それぞれの注意ポイントをピックアップ。詳しいデッキのプレイング方針については、次ページのデッキ解説部分を参考に。また、他デッキでプレイする場合でも、参考程度には目を通しておいてもらいたい。


勢力別の第10話に加えて阿羅耶識の第9話も特殊ルールだ。

E.G.O. 第10話　“日下部要”戦

序盤戦は貫通性能の光弾スキルのみなので、シヴァマトなら特に問題無し。中盤以降に繰り出す複数の槍は、スクリーン中央だけなので端に陣取っておけばいい。ただし、まれにテレポートでMBに張り付かれるので油断せずに闘うこと。


高コストCHも一瞬で倒される槍スキルは、画面中央付近しか出さないぞ！

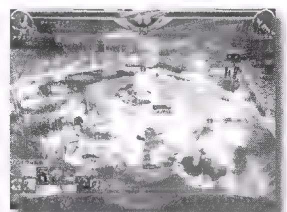
阿羅耶識 第9話　“ミカエル”戦

次々とブレイクされる分身は、ダッシュで“シヴァ”のスキルに割り込んでくる。これには“ゴモリー”などの槍系スキルで対処。なお、基本的にMBよりもCHが優先的に攻撃されるので、“シヴァ”を倒された場合は図を出して時間を稼ぐこと。


安全圏から槍を振り回せば、ダッシュを迎撃可能。6体倒せばクリアとなる。

阿羅耶識 第10話　“ミカエル”戦

序盤は光弾系スキルのみだが、中盤以降になるとマクロレーザー or 範囲スキルの火炎柱を撃ってくるので要注意!　レーザーに対しては、中ボスの正面に移動して回避可能。火炎柱は発動前に潰すように、攻撃タイミングを調整していこう。


高パワー CHの通常攻撃で殴りかかれば、火炎柱は見てからでも止められる。

勢力別　イベントリスト

E.G.O.シナリオ

話	No.	発生条件
第8話	1	敵“ハニエル”の生存中、“ルツィエ”をブレイク
	2	“乙姫”をブレイク
	3	“厳島美晴”をブレイク
	4	敵“ソフィエル”の生存中、“比良坂桃子”をブレイク
	5	“東海林光”をブレイク
	6	敵“柴原瑞希”の生存時、“斎木新名”をブレイク
	7	敵“ハニエル”、敵“クリスタル”の生存中、“メタトロン”をブレイク
	8	“セドナ”をブレイク
第9話	1	“日下部要”、“鈴鹿御前”の生存中、敵“ミリアム”がブレイク　※1
	2	“日下部要”の生存中、“ステラ”をブレイク
	3	敵“リン”の生存中、“パールヴァティ”をブレイク
	4	敵“ミリアム”の生存中、“藤宮真由美”をブレイク
	5	“各務柊子”をブレイク
	6	敵“ミリアム”の生存中、“カマエル”をブレイク
	7	“ゴモリー”をブレイク
	8	“日下部要”の生存中、“東海林翼”をブレイク
第10話	1	“クラリス・パラケルスス”をブレイク
	2	“アヌビス”をブレイク
	3	“厳島美鈴”をブレイク
	4	“レイナ・アークトゥルス”をブレイク
	5	“ミカエル”をブレイク
	6	“夜羽子・アシュレイ”をブレイク
	7	“マーリン”をブレイク
	8	“ジブリール”をブレイク

※1：敵“ミリアム”、“日下部要”の生存中、“鈴鹿御前”をブレイクでも可

阿羅耶識シナリオ

話	No.	発生条件
第8話	1	“弓削遙”、“鈴鹿御前”をブレイク
	2	“厳島美晴”の生存中、“ステラ”をブレイク
	3	“東海林光”、“東海林翼”をブレイク
	4	“マーリン”をブレイク
	5	“藤宮真由美”をブレイク
	6	“各務柊子”の生存中、“厳島美晴”をブレイク
	7	“万城目千里”をブレイク
	8	“厳島美鈴”をブレイク
第9話	1	“厳島美晴”、“アヌビス”をブレイク
	2	“各務柊子”をブレイク
	3	“弓削遙”、“イザベル”をブレイク
	4	“ロビン”、“チルフィル”をブレイク
	5	“東海林光”、“万城目千里”をブレイク
	6	“藤宮真由美”をブレイク
	7	“厳島美鈴”をブレイク
	8	“藤宮真由美”、“ナナ”をブレイク
第10話	1	“厳島美晴”、“各務柊子”をブレイク
	2	“厳島美鈴”の生存中、“弓削遙”をブレイク
	3	“東海林光”、“東海林翼”をブレイク
	4	“クラリス・パラケルスス”をブレイク
	5	“レイナ・アークトゥルス”をブレイク
	6	“藤宮真由美”の生存中、“厳島美鈴”をブレイク
	7	“東海林光”、“東海林翼”の生存中、“万城目千里”をブレイク
	8	“沖田総司”をブレイク

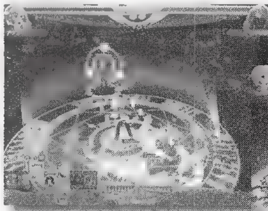
WIZ-DOMシナリオ

話	No.	発生条件
第8話	1	敵味方の“Ｗｏｒｋｓ２７４”をブレイク
	2	“土御門紗綾”をブレイク
	3	敵味方の“ナナ”をブレイク
	4	“クラリス”、“ルニァ”をブレイク
	5	“ロュス・アルタイル”をブレイク
	6	“ブランシュ”をブレイク
	7	敵味方の“竜吉公主”をブレイク
	8	“時田歩”をブレイク
第9話	1	敵味方の“ステラ・ブラヴァツキ”をブレイク
	2	敵味方の“藤宮真由美”をブレイク
	3	敵味方の“厳島美鈴”をブレイク
	4	敵味方の“夜羽子・アシュレイ”をブレイク
	5	敵味方の“レイナ・アークトゥルス”をブレイク
	6	“結城望”をブレイク
	7	“沖田総司”をブレイク
	8	“ステラ”、“ソニア”か生存中、“ディーナ”をブレイク　※2
第10話	1	“弓削遙”をブレイク
	2	“和泉はるか”をブレイク
	3	“ザフキエル”をブレイク
	4	“イザベル・フランドール”をブレイク
	5	“鈴鹿御前”、“パールヴァティ”をブレイク
	6	“カマエル”をブレイク
	7	“ウリエル”、“マトリエル”をブレイク
	8	“ロュス”、“メルィ”をブレイク

※2：“ディーナ”、“ステラ”が生存中、“ソニア”をブレイクでも可

防御型デッキで守り重視!
緑単 シヴァマト・デッキ
鉄壁の防御陣を敷いて、中ボスを迎撃するだけのお手軽操作。長期戦はあっても……負け試合は無い!?

まずはスタート直後に、四隅から少し離したMB前方に“シヴァ”→“ティアマト”とブレイク＆スキルを発動。これで“シヴァ”の後方が安全地帯になるので、MBを移動させればOK。あとは、安全圏から“ゴモリー”の槍で突くなり、高パワーCHでバックアタックを取れればいい。範囲スキルをくらって“シヴァ”の位置をズラされても、焦らずにカード位置を調整して立て直そう。


中ボスはダッシュ不能なため、ガブリエル以外なら“シヴァ”のスキルが足止めになり接近してこられない。


“シヴァ”＆“ティアマト”のスキルで光弾を消し、範囲系スキルを使い始めたらオルタで対抗して倒そう!



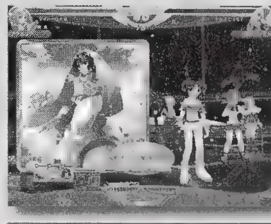
稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
C	“ティアマト”	1	2	1
C	“ゴモリー”	1	2	1
UC	“ルシフェル”	2	2	1
UC	“シヴァ”	3	4	1
C	“アフロディーテ”	4	5	2
R	エナジー・ドレイン	4	-	D
C	月下美人	3	-	A

■サンプルデッキ

いわゆる“シヴァ”＆“ティアマト”の範囲系＆抜刀系スキルを組み合わせた防御型デッキの中ボス版。この2枚と“ゴモリー”だけで、ほとんどの中ボス戦に勝つことが可能。これ以外のカード枠については、多色にさえならなければ好きなカードを入れて問題無い。

中ボス戦のクリアランク

特殊ルールの中ボス戦だが、じつはSpt.（ストーリーポイント）算出にも一部だけ違いが存在。具体的にはエナジー残量が評価の対象にならず、勝敗ラウンド数が影響する仕組みとなっている。


中ボス戦ではクリアランクの算出にエナジーボーナスが無く、1ラウンド落とすと評価自体が下がりかねない。クリアランク狙いのプレイでは、イベントは捨てた方がいいかも?

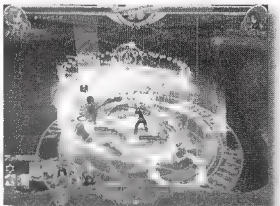
エナジーボーナス(計算式B)

▼

ラウンドボーナス(計算式B)
(勝利数×100)-(敗北数×100)＝MAX200点

WIZ-DOM 第10話 対“シュリー”戦

序盤は数パターンの光弾系スキルだが、中盤から終盤になると使い始める弱体系の【妨害】系スキル＆設置型のダメージ系スキルが厄介。特に前者の弱体系をくらうと、ダメージが与えられなくなるので、強化系オルタレーションで対抗しよう。


弱体系を重ねがけされると最悪。強化系オルタレーションで一気に倒すこと。

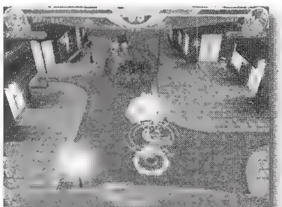
ダークロア 第10話 対“ミカエル”戦

中ボス＋“メタトロン”に加えて、“ミカエル”トークンまで出てくる厄介な中ボス戦。基本的な闘い方は阿羅耶識の第9話と同じだが、“メタトロン”を優先的に撤退させる工夫が必要。再ブレイク時も見落とさずに速攻で撃破していくこと。


“シヴァ”をおとりに遠隔スキルで狙い撃ちが基本。トークン放出までに倒すこと。

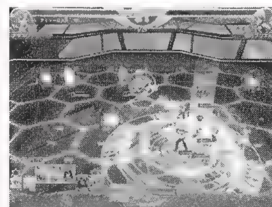
極星帝国 第10話 対“ルシフェル”戦

基本的に光弾スキルのみなので、シヴァマトなら問題なさそうだが……。中ボスがスピード2相当なため、スキルのスキに割り込まれやすい。このシナリオに関しては、“ロュス・アルタイル”だけで勝てるのでデッキ自体を変えた方がお手軽だ。


MBの足下にブレイク→反射スキルを発動して、あとは反射だけで勝てるぞ。

イレイザー 第10話 対“偽ガブリエル”戦

序盤は配置型の機雷スキルだが、中盤以降になるとゴーストトークン×3を出してくる。機雷の配置は運任せだが、1発あたりのダメージは高くないので無視してOK。きっちりと守りを固めて、ゴースト＆中ボスを攻撃すれば問題無い。


“死者の杖”と同じトークンを出されても、基本的に放っておいて問題は無い。

ダークロアシナリオ

第8話

No.	発生条件
1	“エルジェベート・バートリ”をブレイク
2	ゲスト“鈴鹿御前”の生存中、“レイナ”をブレイク
3	ゲスト“鈴鹿御前”の生存中、“ソニア”をブレイク
4	ゲスト“鈴鹿御前”、“レイナ”の生存中、“メルィ”をブレイク
5	“ウリエル”をブレイク
6	“結城望”をブレイク
7	“エルジェベート”の生存中、“ジャンヌ・ダルク”をブレイク
8	“ソニア”の生存中、“ルツィエ”をブレイク

第9話

No.	発生条件
1	“鈴鹿御前”をブレイク
2	“レイナ・アークトゥルス”をブレイク
3	“ソニア・ホノリウス”をブレイク
4	“エルジェベート・バートリ”をブレイク
5	“西王母”をブレイク
6	“皆口茗子”をブレイク
7	“Ｗｏｒｋｓ２７４”をブレイク
8	“瑪瑙”をブレイク

第10話

No.	発生条件
1	“鈴鹿御前”をブレイク
2	“鈴鹿御前”の生存中、“アシュタルテー”をブレイク
3	“アシュタルテー”の生存中、“パールヴァティ”をブレイク
4	“レイナ”、“ソニア”の生存中、“エルジェベート”をブレイク
5	“イザベル・フランドール”をブレイク
6	“弓削遙”で“ミカエル”を攻撃
7	“クラリス”で“ミカエル”を攻撃
8	“ソニア”の生存中、“クラリス”をブレイク

極星帝国シナリオ

第8話

No.	発生条件
1	“レイナ・アークトゥルス”をブレイク
2	“レイナ”の生存中、“エルジェベート”をブレイク
3	“レイナ”の生存中、“ソニア”をブレイク
4	“レイナ”の生存中、ゲスト“鈴鹿御前”をブレイク
5	“レイナ”の生存中、“夜羽子”をブレイク
6	“ソニア”、“イザベル”、“ミナ”をブレイク
7	“レイナ”の生存中、“閻仲”をブレイク
8	“レイナ”の生存中、“ロュス”をブレイク

第9話

No.	発生条件
1	“レイナ”の生存中、“エルジェベート”をブレイク
2	“レイナ”、“アシュタルテー”をブレイク
3	“エルジェベート”の生存中、“パールヴァティ”をブレイク
4	“レイナ”の生存中、“シヴァ”をブレイク
5	“レイナ”の生存中、“東海林光”をブレイク
6	“弓削遙”をブレイク
7	“レイナ”、“エルジェベート”の生存中、“瑪瑙”をブレイク
8	“土御門紗綾”をブレイク

第10話

No.	発生条件
1	“レイナ・アークトゥルス”をブレイク
2	“レイナ”の生存中、“エルジェベート”をブレイク
3	“アシュタルテー”、“レイナ”の生存中、“鈴鹿御前”をブレイク
4	“厳島美晴”をブレイク
5	“万城目千里”の生存中、“結城望”をブレイク
6	“マーリン”をブレイク
7	“乙姫”をブレイク
8	“ルシフェル(緑)”をブレイク

イレイザーシナリオ

第8話

No.	発生条件
1	“ウリエル”をブレイク
2	“夜羽子・アシュレイ”をブレイク
3	“鈴鹿御前”をブレイク
4	“イザベル・フランドール”をブレイク
5	“沖田総司”をブレイク
6	“弓削遙”をブレイク
7	“レイナ・アークトゥルス”をブレイク
8	“東海林光”、“メタトロン”をブレイク

第9話

No.	発生条件
1	“クラリス・パラケルスス”をブレイク
2	“ステラ・ブラヴァツキ”をブレイク
3	オルガ・レフトウィックをブレイク
4	“ラユュー・アルビレオ(黄)”をブレイク
5	“ミカエル”をブレイク
6	“鹿島栞”をブレイク
7	“東海林翼”をブレイク
8	“レティクル”、“ラユュー(黒)”をブレイク

第10話

No.	発生条件
1	“ジャンヌ・ダルク”をブレイク
2	“チルフィル・フォン・ベルン”をブレイク
3	“服部忍”をブレイク
4	“カマエル”をブレイク
5	“カマエル”の生存中、“ウリエル”をブレイク
6	“ルシフェル(黒)”をブレイク
7	“マーリン”をブレイク
8	“パールヴァティ”をブレイク

舞え、戦いの装飾楽句（アクトカデンツァ）

MELTY BLOOD Act Cadenza

Through the Looking-Glass, Northern Night Transom only

今回は、アルク[illegible]

[illegible]

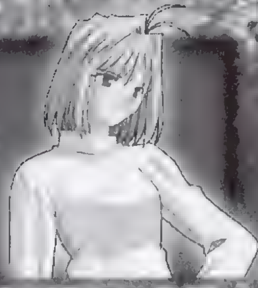
[illegible] 2007年3月[illegible]

[illegible] NAOMI GD-ROM

最新攻略記事や過去記事をアルカディアモバイルでチェック!

対戦攻略 アルクェイド

ここ最近の大会では地味に活躍しているアルクェイド。流行りのテクニックを紹介しよう。



昇りジャンプ攻撃で中段！！

レンやシエルでおなじみの昇り中段を使ったしゃがみガード崩しは、アルクェイドでも可能だ。キャラ限定だが、強力なので練習しておこう。

最も狙いやすいのは、低空空中ダッシュ攻撃をガードさせたとき。空中ダッシュからのジャンプCをガードさせたら、そのまま低い打点でジャンプAにつなごう。ジャンプAを立ちガードさせた瞬間にジャンプを入力すると2段ジャンプがハイジャンプとなり、ジャンプの軌[illegible]くな[illegible]ンプ後[illegible]がしゃがみ[illegible]するのだ（対応[illegible]）。

昇りジャンプCをヒットさせた後はジャンプ中⬇＋Bにヒートエッジつなぎ、着地キャンセルでEXなにやってるの……！から連続技につないでいこう。画面端なら壁バウンドを利用して、一気に大ダメージを与えられるぞ。

●昇り中段後の連続技（画面端）
昇り【ジャンプC→ジャンプ中⬇＋B】→着地EXなにやってるの……！→【しゃがみC→⬅＋B】→空中ダッシュB→【立ちB→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】→【立ちB→しゃがみB→しゃがみC→⬅＋B】→ジャンプ【B→C】→【B→C】→空中投げ



低い位置でジャンプAをガードさせた後ハイジャンプキャンセルし……、



ジャンプCを出すと見切られない中段技になる。ここから連続技につないでいこう。

アークドライブをいきなり発動！

ヒット[illegible]追加攻撃が発生するアルクェイド[illegible]「[illegible]具現化」だが[illegible]ことでガードや[illegible]追加攻撃を出すことができる。特にAAD版の追加攻撃はスキが無く[illegible]なので、覚えておこう。

[illegible]発動条件だが、アルクェイド[illegible]が大きくかかわっている。⬅＋Bの1段目をガードorヒットさせると追加攻撃の発動条件がス[illegible]され、その後に出したアーク[illegible]追加攻撃が自動で出るようになるのだ。[illegible]で注意しなければ[illegible]ストックされた発動条件が解除される条件も存在すること。解除条件は⬅＋Bの1段目を当てずに⬅＋Bを出してしまうこと。つまり連続技などで⬅＋Bの2段目だけ当てたり、⬅＋Bを空振りしてしまうとストックされた条件が解除されてしまうのだ。忘れずに覚えておこう。

また、ストックは1回分しか保持できず、1回アークドライブを出した後は、もう一度⬅＋Bの1段目を当てる必要がある。ラウンド終了でもストックは解除されてしまうので、次のラウンドに持ち越しもできなくなっている。

⬅＋Bを連続技に組み込み、1段目を当てないようにしてゲージをMAX状態まで持っていく。その後、起き上がりに重ねるなどして強制開放した後にAAD版を出していくといいだろう。追加攻撃はガード不能かつシールド不能の攻撃なので、奇襲に最適だ。



ガードやシールドができない追加攻撃。画面端を背負っていると避けられにくいぞ。

リバーサルの前ダッシュ！

被起き攻め時の選択肢にリバーサルのダッシュで裏に回る選択肢を取り入れてみよう。裏回り時には無敵時間があるので、起き攻めを回避しやすい。しかし1フレーム目から無敵ではないので、起き上がりに重なっている攻撃には通用しない。重ならない攻撃を見切って空中ダッシュ攻撃、投げに合わせていこう。



起き上がりに重ならない攻撃は意外に多い。それを見切って狙っていこう。

対戦攻略 白レン

画面中央での有効な起き攻めのパターンを紹介しよう。

●画面中央での起き攻めの選択肢
1：Aスワン・レイク→Cナッツクラッカー→（ここで相手の裏に回る）→前ダッシュ（レバー入れ）で表or前ダッシュで裏
2：Aナーサリーライム→低空空中ダッシュ→攻撃を出すタイミングで裏表
3：Aナーサリーライム→Bスワン・レイク（停止）→前ダッシュ（レバー入れ）で表or前ダッシュで裏
4：Aナーサリーライム→垂直ジャンプ→空中Aスノウバレット→着地→前ダッシュ（レバー入れ）で表or前ダッシュで裏

1は見切られづらいが、前ダッシュ裏回りが重ならない。Aスワン→Bナッツ→前ダッシュなら重なる。2は空中で攻撃を出すとすぐに落下していくことを利用したもの。4は相手の倒れている前にAスノウバレットで降り、着地前に前ダッシュを先行入力をしておくと着地に最速でダッシュが出せる。

アルクェイドの昇り中段補足：対応キャラはシオン、吸血鬼シオン、暴走アルクェイド、アルクェイド、遠野秋葉、赤主秋葉、翡翠、琥珀、翡翠&琥珀、メカヒスイ、ネロ・カオス、ワラキアの夜、シエル、軋間紅摩。ネロ・カオス、ワラキアの夜は特にやりやすいぞ。

GUILTY GEAR XX ΛCORE

大会でのテクニックをピックアップ

今回は先月号に掲載したa-cho五周年記念イベントで見られたテクニック紹介と「G3通信。」をお届け。

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：8方向レバー＋[illegible]
■発売日：2006年12月[illegible]
■使用基板：NAOMI GD-ROM

最新攻略記事や過去記事をアルカディアモバイルでチェック！

対戦攻略 テスタメント TESTAMENT

テスタメントといえば四国の猛者「少年」。氏のテクニックをピックアップ。

Text:火九

●空対空のジャンプS

HSエグゼビーストの[illegible]が圧倒的なテスタメント。[illegible]としては上から攻め込むのが[illegible]となる。そこを落としていくのがテスタメント側の狙いになるわけだが、ここで注目したいのがジャンプSによる空対空。[illegible]に長く、上下に[illegible]判定を持ち、ジャンプキャンセルから連続技に容易に移行できるこの技。相手との距離を測って[illegible]りで出し、ヒット時は連続技、空振りやガードならば後ろに下がって罠を設置する行動が強い。[illegible]に地上で罠を設置した後なら、相手が[illegible]上から[illegible]りづらくなるためローリスクだ。

●画面端のバッドランズカス当たりからの起き攻め

[illegible]

き上がりに重なるので、[illegible]は二択を仕掛けていく。[illegible]にガードされた場合、Sエグゼビーストで引き寄せ[illegible]に連続ガードでないタイミングでHITOMIが[illegible]し、もう一度ダッシュから二択を仕掛けられる。

Sエグゼビーストをフォースロマンキャンセルすれば、ジャンプからの低空空中ダッシュ[illegible]と着地しゃがみKでの二択も可能。また、HITOMIが連続ガードではないので、フォースロマンキャンセルからダッシュジャンプして相手を[illegible]HITOMIの表裏択も可能になる。



[illegible]下段の二択に加え、HITOMIがあれば[illegible]の二択も仕掛けられるぞ。

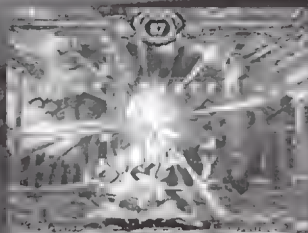
対戦攻略 梅喧 BAIKEN

[illegible]で活躍した[illegible]の猛者「[illegible]」のテクニックをピックアップ。

Text:火九

●FB[illegible]を使いこなす

テンションゲージを[illegible]%消費して出せるガードキャンセル技・[illegible]。発生は妖刺陣より早く、ガードされても[illegible]。カウンターヒット時は[illegible]からの追撃が[illegible]に決まる。非常に優れた技である。また、発生が早く、[illegible]ジャンプなどですかされることが少なくローリスクである。通常ヒット時は[illegible]で[illegible]に出せる立ち[illegible]が[illegible]ジャンプされない選択肢になり、非常に安定する。ゲージがあるときは選択肢に入れてみてはどうだろうか。



[illegible]

●起き攻めの空中ダッシュHS重ね

空中ダッシュHSは[illegible]空中ダッシュ[illegible]と比較した場合、バックステップでかわされる、[illegible]が短いといったデメリットはあるものの、ガードバランスの上昇が見込めるため、フォルトレスディフェンスで離れにくい画面端ではリターンの増加が見込める。さらに低めでガードさせれば、立ちガード姿勢の高いキャラに対して着地後の最速昇りジャンプDが連続ガード中段となる。フォースロマンキャンセル[illegible]から連続技を決められるぞ。



テンションゲージが25%以上あれば大[illegible]リターンが上がる。どん欲に狙え！

G3通信。

12月8日から始まる「G3ランバト」に向けて、各店舗の代表のコメントを掲載！ ついに長い闘いの火ぶたが[illegible]。

[illegible]

■ゲーマーズビジョン：かみちゃん

[illegible]

●ゲームチャリオット：ぶっぱ

[illegible]

■[illegible]：MAJ

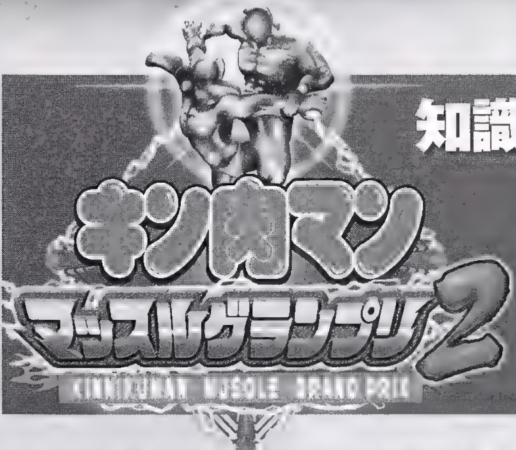
[illegible]

●[illegible]

[illegible]

http://[illegible]

※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。 ガトリング……ガトリングコンビネーション ダスト……ダストアタック ロマキャン……ロマンキャンセル デッドアングル……デッドアングルアタック （ ）……ガトリングでのつなぎ（カッコ内） [illegible]……キャンセル [illegible]……ジャンプキャンセル [illegible]……ロマンキャンセル [illegible]……フォースロマンキャンセル



知識を増やして勝利を目指せ！

『キン肉マン マッスルグランプリ2』の攻略も今回が最終回。今月は、通常組み技と打撃技のダメージを公開するぞ。前回紹介した各種必殺技のデータと組み合わせて、自分なりのコンボを作り上げてみよう。さらに今回は、稼働時のコマンド表では公開できなかった隠し必殺技のコマンドを掲載。原作で猛烈なインパクトを放っていた技も多いので、ぜひ実戦で試してみよう。

キン肉マン マッスルグランプリ2
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2007年6月21日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM 256（246＋モード）／SYSTEM 246

最終回もデータ満載！
基本データ集

通常の組み技と打撃技の、ダメージベスト30を紹介。使用キャラのダメージ値をしっかりと覚えておいて、対戦に役立てよう。

組み技でダメージが大きいものは、やはり大よろけ状態の相手や背後を取ったときに決められる技が多い。そんな中、バッファローマンは通常の組み技も高い威力を誇るものが多く、さすが投げキャラといったところだろう。

打撃技は、威力の高いものはモーションが大きい傾向に。ガードさせたときによろけを誘発できるものが多いので、たまに交ぜて闘いにメリハリを付けよう。悪魔将軍とスニゲーターは、コンボで威力の高いものを持っているので、これらは積極的に使っていけるぞ。

通常投げBEST30

順位	超人名	技名	コマンド	ダメージ
1	バッファローマン	悪魔殺法キズ移し	(大よろけ相手に)←↙↓↘→+組	225
	ザ・魔雲天	片手ヘッドバット	(大よろけ相手に)←→+組	225
3	キン肉マンスーパーフェニックス	ペンデュラムバックブリーカー	(相手の背後で)↓↙←+組	224
4	ウォーズマン	ジャイアントスイング	(大よろけ相手に)←↙↓↘→+組	210
	バッファローマン	ツームストンパイルドライバー	←↙↓↘→+組	210
	バッファローマン	ベアハッグ	←→+組	210
	バッファローマン	カンヌキスープレックス	↓↙←+組	210
	バッファローマン	トリプルヘッドバット	(背後相手に)組	210
	バッファローマン	トマホークハリケーン	(中よろけ相手に)←↙↓↘→+組	210
	サンシャイン	ヘルスイング	←↙↓↘→+組	210
	サンシャイン	超滞空ジャーマンスープレックス	(背後相手に)組	210
	サンシャイン	ベアハッグ	←→+組	210
	悪魔将軍	ネックハングボム	←→+組	210
	悪魔将軍	スピンダブルアームソルト	↓↙←+組	210
	悪魔将軍	ダブルニークラッシャー	(背後相手に)組	210
	ザ・魔雲天	チョーク	(中よろけ相手に)←→+組	210
	ザ・魔雲天	ボディスタンプ	←→+組	210
	ザ・魔雲天	トリプルヘッドバット	(背後相手に)組	210
	ネプチューンマン	パーフェクトドロップ	(相手の背後で)→←+組	210
	ビッグ・ザ・武道	武道地獄突き	→↓↘+組	210
	ビッグ・ザ・武道	アトミックドロップ	(相手の背後で)+組	210
22	キン肉万太郎	首絞め背負い投げ	(背後相手に)←→+組	208
	ジャンクマン	垂直落下式バックドロップ	(背後相手に)↓↙←+組	208
	テリー・ザ・キッド	ブルドッギングヘッドロック	(背後相手に)←→+組	208
	キン肉マンビッグボディ	ペンデュラムドロップ	(相手の背後で)↓↙←+組	208
26	キン肉マン	ブレーンバスター	↓↙←+組	196
	キン肉マン	垂直落下式バックドロップ	(背後相手に)組	196
	ロビンマスク	デスバレーボム	↓↙←+組	196
	ウォーズマン	コブラツイスト	(背後相手に)組	196
	ウォーズマン	ブレーンバスター	↓↙←+組	196

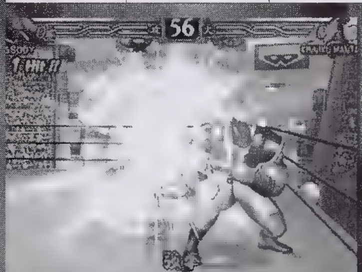
通常打撃BEST30

順位	超人名	技名	コマンド	ダメージ
1	キン肉マンビッグボディ	ベイダーアタック	←+打	128
2	サンシャイン	４０文ロケット砲	→→+打	120
	バッファローマン	バッファローハンマー	←→+打	120
4	ネプチューンマン	フライングボディーアタック	→↓↘+打	112
	チェックメイト	フライングニールキック	↓↙←+打	112
	キン肉マン	ドロップキック	←←+打	112
	キン肉マン	延髄斬り	↓↙←+打	112
	ロビンマスク	ドロップキック	←←+打	112
	ウルフマン	首刈り張り手	←←+打	112
	チェックメイト	ドロップキック	↓↘→+打	112
11	バッファローマン	ダブルハンマー	←←+打	105
	ビッグ・ザ・武道	武道爆裂キック	←↓↙+打	105
	悪魔将軍	サタンコンビネーションB	→→+打・打・打・→+打	105
14	スニゲーター	バイトアタック	→↓↘+打	104
	スプリングマン	ドロップキック	←→+打	104
	ジェイド	ドロップキック	↓↘→+打	104
	テリーマン	マーシャルアーツキック	↓↙←+打	104
18	ブラックホール	フライングボディアタック	↓↘→+打	96
	キン肉マンビッグボディ	ヘッドバット	↓↙←+打	96
	キン肉マンビッグボディ	エルボードロップ	↑+打	96
	ケビンマスク	ニールキック	←→+打	96
	キン肉マンビッグボディ	ドロップキック	←←+打	96
	ブロッケンJr.	ドロップキック	←→+打	96
24	ジェイド	レーラア直伝のローリングソバット	↓↙←+打	91
	ラーメンマン	龍尾脚	↓↙←+打	91
	スニゲーター	トリプルキックコンボ	→+打・打・打・→+打・←+打	91
	ジェロニモ	ジャンピングエルボー	↓↙←+打	91
	ジェロニモ	ドロップキック	←←+打	91
29	ビッグ・ザ・武道	十六文キック	←↙↓↘→+打	90
	ザ・魔雲天	脚崩し	→↘↓↙←+打	90

隠し技総集編

4キャラに用意された隠し必殺技のコマンドを大公開！　中でも、キン肉マンビッグボディの「強力奮迅猛怒濤」は、原作で全くいいところが無かった彼の真骨頂ともいえる技。ぜひ決めて、原作でのうっぷんを晴らしてあげよう。

超人名	技名	コマンド
キン肉マン ビッグボディ	強力奮迅猛怒濤	↑+必・←→+組・↓↘→+組or ↓↙←+組
キン肉マン スーパーフェニックス	マッスル インフェルノ	(ロープ背負い相手に)→↓↘+組+必
ネプチューンマン	掟やぶりの ロビンスペシャル	(上空相手に)→↓↘+組
ビッグ・ザ・武道	武王完璧掌	↓↙←+打・→+打・←+打・↓↘→+打



隠し必殺技は、コマンドが難しいものが多い。ほかの技でもダメージ的に大きく変わらない場合は多いが、せっかくの隠し技だ、積極的に狙っていこう。

ストーリーモード80話クリア！

湾岸最速伝説完結!!

CDはもう手に入れたかな？ 同梱のカードには特殊称号が入っているのだ！ そしてストーリーモードの最後の10話は、「[illegible]のF1ターピン」にまつわる物語だ。

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3
湾岸ミッドナイト　マキシマムチューン3

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発 売 日：2007年7月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM N2

Text: ずるずる㊥

買わないと手に入らない

CD購入者限定の特殊称号は3種類！

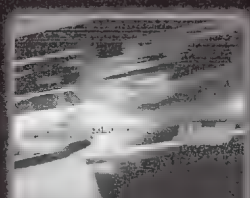
いろいろな条件で獲得できる称号だが、ここで紹介する称号はCDを買わないとゲットできない貴重な称号。それが何と3つも存在するのだ！

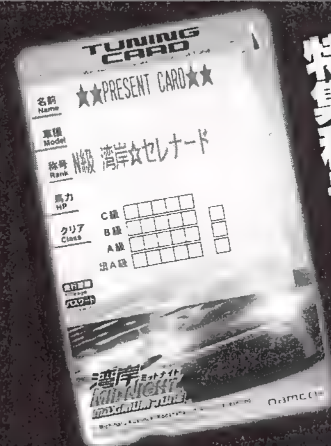
先日発売された『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3』のサウンドトラックには、チューニングカードが同梱されている。そのカードの称号の欄には、何とサントラ盤オリジナルのプレミアム称号が最初から記載されているのだ。しかも用意されている特殊称号は3種類！

その特殊称号は下記の三つで、それらは、サントラ盤ならではの称号といえる。

買えばゲットできる特殊称号だが、この3種の称号のどれが当たるかは、買ってCDを開封するまでは分からない。3種類すべて欲しい人は、当たるまで買ってみる!?（笑）

サントラ盤オリジナルプレミアム称号
旋律の覇者
音速ハンター
湾岸☆セレナード





サントラ購入で特集称号をGET！

全80話をクリアすると……

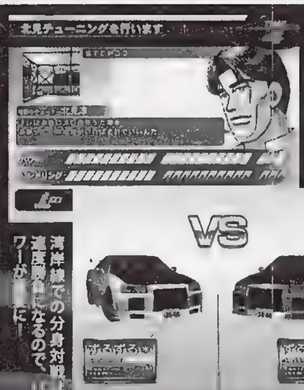
820馬力＆BGMが増える！

長い長ーい100話をクリアすると、それから2周目がスタートする。しかし、今作では2周目に突入すると新たな特典が用意されているぞ！

北見チューンコンプリート

第70話からコツコツとプレイを重ねて全80話をクリアすると、チューンアップが完了する。地獄のチューナー北見のチューンにより、ついにMAXの820馬力に到達するのだ。

ストーリーモードに関してはこのMAXパワーがプレイに大きくかかわってこない。しかし分身対戦、特に最強の土屋を狙う場合、コースによってはかなり貢献するなずだ。まずはフルチューンを目指そう。



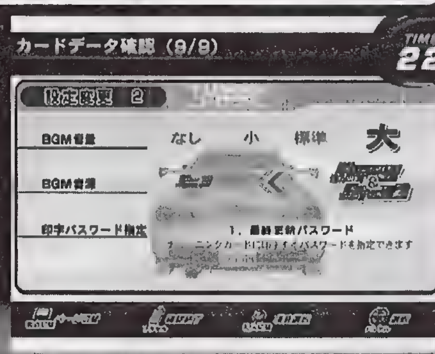
第70話から10話をかけて5馬力アップし、ついにMAXの820馬力へ！

湾岸線での分身対戦は速度勝負になるので、パワーが重要に！

確認画面で「1」と「2」のBGMが選べる

全80話をクリアすると、『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』と『2』のBGMが選べるようになるのだ。

BGMは、プレイ開始前のカードデータ確認画面で『3』か、『1』&『2』のBGMかに変更可能になっている。『1』や『2』のBGMが好きだったプレイヤーには、うれしい仕様だろう。



全80話をクリアしたら、[illegible]BGMを変更できる。君の好みはどっちかな？

チューナーするのマキシ3情報
70話クリア時点で馬力は815馬力。これでもかなりのハイパワーマシンだが、さらに10話進めることで、もう5馬力パワーアップする。10話で5馬力、序盤のように一気にチューニングゲージがいっぱいにならず、1話1話クリアごとに少しずつ増えていく。しかしデンジャラスなMAX820馬力を使いこなすには相当の腕が必要だぞ！

ついに物語は完結へ……

ストーリーモード

物語もいよいよ終盤。最後の物語の中心となるのは、その昔、幻のF1タービンをZ32に組んでエンジンブローさせた山下と、山下に見出された森下マコトだ。

「幻のF1タービン編」前編

Z32を愛してやまないチューナー山下と、そのZ32を駆る森下マコト。その二人がブラックバード、悪魔のZと出会い、首都高最速を目指す!



●第71話　VS.森下 マコト（ヒロキ同乗）

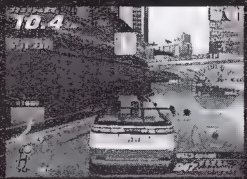
お勧めセッティング：グリップ重視・「HG」・600馬力

神田橋ランプをスタートし、C1外回りをぐるっと1周して、神田橋ランプ直前のゴールを目指す。

C1はタイトなコーナーが多い。特に江戸橋JCTから浜崎橋JCTの元川底部分ではきついコーナーが多いので、チューンはグリップ重視にするといいだろう。

当然、直線区間でのアドバンテージは無くなるが、コーナーでオーバーランしにくくなる。コーナリング性能の良さを生かして、積極的にコーナーを攻めていこう。

中盤の芝公園付近で悪魔のZが出現するが、ゲージが無くバトルとは関係無い。無視して走るも良し、がんばって追ってみるのも良しだ！



赤コーナーを無難にクリアするために、グリップ重視にしよう。



中盤、悪魔のZが出現するが、これは無視。ひたすらゴールを目指そう。



三宅坂JCTからは直線が少なくなる。コース幅を有効に使って最短コースを走ろう。

●第72話　VS.秋川 レイナ（森下 マコト同乗）

お勧めセッティング：バランス重視・「D」・760馬力

芝公園ランプをスタートし、C1外回りを1周近く走る。そして浜崎橋JCTから羽田線に入り、芝浦JCTから台場線に合流してレインボーブリッジ上のゴールを目指す。

コースの3分の2をテクニカルなC1が占める。しかし後半に速度の乗る台場線を走るので、チューンはバランス重視にしよう。

やや速度が上がるためにC1のコーナーをクリアしにくくなるが、そこは早めの減速で対応すればオーケー。接触しない走りを心がけよう。

後半の注意点は浜崎橋JCTと芝浦JCTの分岐部分。全開で抜けようとすると壁に接触してしまう。軽くアクセルを緩めて、安全に抜けた方がいいだろう。



汐留手前の赤コーナーでミスをしても、まだまだばん回できる。焦らないで走ろう。



芝浦JCTから台場線に入る緩い左コーナーは、コース幅を使わないと接触するので要注意！

●第73話　VS.山下

お勧めセッティング：パワー重視・「D」・780馬力

大黒ふ頭ランプをスタートし、湾岸線西行きから台場線へ。そして生麦JCTから横羽線から羽田線に入り、芝浦ランプ手前のゴールを目指す。

細かいコーナーが多い横羽線と羽田線だが、基本は高速コースなので、パワー重視のセッティングにしても大丈夫だろう。

コースの特徴は幅が狭いこと。アザーカーを楽によけられるように、コース中央を走ろう。



赤コーナーでも楽に曲がれない。アクセルを緩めて曲がろう。



コース幅が狭いので、コーナー出口のアザーカーには十分注意が必要。

●第74話　VS.森下 マコト&朝倉 アキオ

お勧めセッティング：パワー重視・「D」・760馬力

汐留ランプをスタートし、C1内回りを走る。江戸橋JCTから箱崎JCTを経由して深川線入り、辰巳JCTから湾岸線西行きに合流。最後は有明JCTから台場線を走り、レインボーブリッジの上のゴールを目指す。

序盤、C1の難しい部分を走る。しかしここでのバトルは勝敗に響かないので、後半の高速バトルに備えて、パワー重視にするといい。

そのため中盤までプッシュされるが、慌てず丁寧に走ろう。



パワー重視のセッティングのため、中盤でプッシュされる。じっと我慢だ。



辰巳JCTから湾岸線に入るところからが本当の勝負！

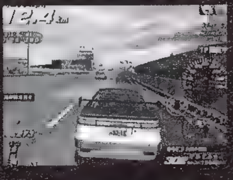
●第75話　VS.森下 マコト（山下同乗）

お勧めセッティング：パワー重視・「D」・760馬力

空港中央ランプをスタートし、湾岸線東行きを走り、大井JCTから羽田線に入る。そして浜崎橋JCTからC1内回りを走り、江戸橋JCTの手前にあるゴールを目指す。

後半で難しいC1区間を走るのでグリップ重視にしたいところ。しかしここまでに前を走っている状態にしたいので、羽田線区間で前に出られるようにパワー重視のセッティングがいいだろう。

ややパワーを抑えたセッティングなっているので、前半の超高速区間の湾岸線ではなかなか追い付けない展開になる。しかし、中盤から優位になる展開を信じて、丁寧に走るようにしよう。



序盤の湾岸線では離されてしまうが、慌てずにしっかり追おう。



中盤の羽田線でばん回して前を走る。その後難しいC1区間に突入！



パワー重視で走りにくいが、早めに切り込むことで対処しよう。

チューナーするのマキシ3情報

第71話から第75話までは複数のライバルと絡んでバトルする展開（ゲージ無しの悪魔のZやブラックバードが出現する）が多いので、混戦状態で順位を落とすことは少ない。しっかりセッティングして自分の走りをまとめられれば、すんなりストーリーを進められる。注意点は、直線区間が速いZ32。このZ32の対処法を間違えるとクリアできないこともあるぞ。

「幻のF1タービン」後編

さらに速くなる山下のZ32と森下マコト。そのZをブラックバードや、悪魔のZが迎撃する。ライバルを上回る速さでクリアを目指そう！



最速を目指すバトルは一層の激しさを増す！

●第76話　VS.秋川 レイナ（富永 公同乗）

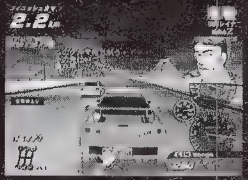
お勧めセッティング：パワー重視・「D」・760馬力

羽田ランプをスタートし、羽田線上りを走り、昭和島JCTから東海JCTを経由して湾岸線東行きに入る。最後は有明JCTから台場線に入り、芝浦JCTの手前にあるゴールを目指す。

全体的に高速コースなので、パワー重視のセッティングでオーケー。しかし後半の有明JCTから先のミスは負けを意味する。速く走りつつ確実にコーナーをクリアするために、パワーを少し抑えたセッティングにするといいだろう。



高速走行からJCTに進入すると、速度超過になりやすいので注意。



有明JCTは要注意！ここで離されるとばん回するのが難しくなる。

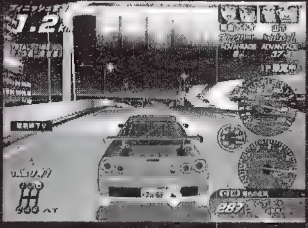
●第77話　VS.山下（富永 公同乗）&朝倉 アキオ（森下 マコト同乗）

お勧めセッティング：バランス重視・「B」・720馬力

芝公園ランプをスタートし、C1外回りをほぼ1周走る。そして浜崎橋JCTから羽田線に入り、芝浦JCTの先、芝浦ランプ付近のゴールを目指す。

難しいコーナーが多いC1区間を長く走るので、グリップ重視のセッティングしたいところ。しかし最後は羽田線区間で直線勝負になるので、中間の、バランス重視のセッティングで勝負に挑もう。

C1のコーナーで苦戦するが、そこは早めの切り込みとブレーキングで対応し、離されないように走ろう。



勝負は汐留の貴コーナーの切り返しを過ぎてから。アクセルを加減してここを接触しないように抜けて、しっかり加速につなげよう。浜崎橋JCTの緩い切り返しを注意して抜け、残る部分では後方を確認してブロックするのみ！



C1のコーナーが多い区間では順位が入れ替わるが、慌てずに走ろう。

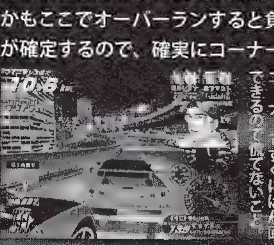
●第78話　VS.森下 マコト（富永 公同乗）&秋川 レイナ（北見 淳同乗）

お勧めセッティング：グリップ重視・「HG」・600馬力

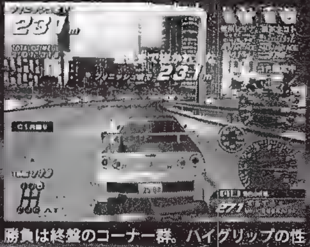
汐留ランプをスタートし、C1内回りを1周して、スタートした汐留ランプのゴールを目指す。

コースがC1オンリーなのと、ゴール直前に難しい切り返しがある。しかもここでオーバーランすると負けが確定するので、確実にコーナーを抜けるためにグリップ重視にする。

直線区間は辛いが、コーナーでは抜群のグリップを発揮するので、その性能をしっかり使って逃げ切ろう。



直線があると抜かれるが、コーナーですぐにばん回できるので慌てないこと。



勝負は終盤のコーナー群。ハイグリップの性能を生かし、インをキープしてゴールへ！

●第79話　VS.島 達也&朝倉 アキオ

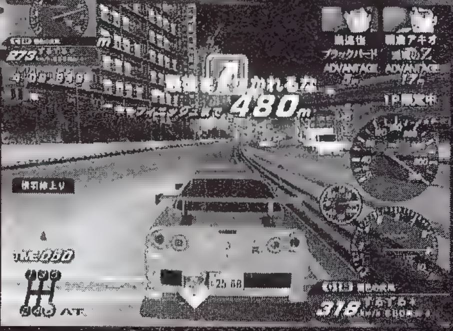
お勧めセッティング：パワー重視・「D」・760馬力

芝浦ランプをスタートし、C1内回りを走り、浜崎橋JCTから羽田線、芝浦JCTから台場線へ。そして有明JCTから湾岸線西行きを走り、大井JCTでＵターン。最後は羽田線上りに入り、芝浦のゴールを目指す。

C1区間を考えてグリップ重視で走ると、終盤の羽田線でパワー負けしてブロックしないと勝てない展開になる。そういった展開にならないようにセッティングはパワー重視に。前半を多少犠牲にして、後半の直線勝負にかけよう。



グリップ重視だとコーナーは楽になるが、直線区間ではあっという間に抜かれる展開になる。ブロックが完璧にできればクリアは可能。



パワー重視にすると、前半操作に苦しむが、その苦労が後半に報われる。だがアザーカーに注意しないと、その苦労が水の泡になってしまうぞ。

●第80話　VS.森下 マコト&島 達也（朝倉 アキオが途中で合流）

お勧めセッティング：パワー重視・「DG」・815馬力

木場ランプをスタートし、深川線から辰巳JCTを経由して湾岸線西行きに入る。大黒JCTまでひたすら走り、大黒線から生麦JCTを経由して横羽線へ。最後は浅田ランプ付近のゴールを目指す。

湾岸線をすべて走るので、815馬力のセッティングにしていこう。

湾岸線に入り、有明JCT付近になると朝倉アキオが合流する。

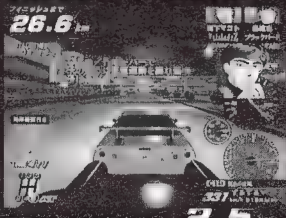
4台で走るので、アザーカーに接触する危険がある。混戦には十分に注意して走ろう。

終盤の大黒JCT付近でブラックバードが失速するので、コース右側には寄らないように。

生麦JCTの右コーナーが曲がりにくいが、早めの減速と素早い切り込みで対処し、前をキープして逃げ切ろう。



大黒JCT付近で島が失速。左へ避けろ！



辰巳JCTからは超高速バトルへ。815馬力をフルに使ってバトルだ！

有明JCT付近で朝倉アキオが合流。ここから4台での超高速バトルへ！





生麦JCTの右コーナーは意地でもインをキープしよう。続く横羽線の緩いコーナーも油断せず、アザーカーに注意して走ること。

チューナーするのマキシ3情報

第76話から第80話では、複数のライバルとのバトルが多くなり、自分のラインを走れずアザーカーと接触する危険が増す。その危険を回避するには、終盤までバトルには参戦せずに後方から追い駆ける展開にするといい。特に超高速バトルではライバルに押されてラインがずれ、アザーカーに激突する。混戦に参加せずに、安全を確保して走ろう。

機動戦士ガンダム 戦場の絆

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

変化する戦術を掌握せよ!!

だれもが気になるズゴック(S)の機体解説と、先月のアップデートにより大きく変更され、戦場に影響を及ぼしているダブル・アームド・システムなどを攻略するぞ。

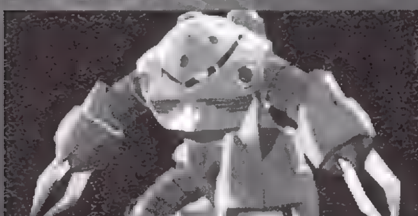
■機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×4＋ペダル×2
■発売日：2006年11月(稼働中)
■使用基板：N2

アルカディアエレクトロニクス

AEMS開発部

ジオン軍待望の新MSを紹介、非常に高い性能を持つ真紅の機体を乗りこなし、チームの勝利に役立ててほしい。

ズゴック(S)



エースパイロット向けに調整されたこの機体の特筆すべき点は、トップクラスの機動力。ジャンプの硬直も短く、手数の多さで敵を圧倒しやすい。また、水中での機動力は他の水中MSと同じく、20%機動力が上昇するため、状況に応じて地形を利用した戦い方をするのも面白いだろう。

メガ粒子砲

左腕から弾速の速いビームを発射するズゴック(S)のメイン兵器。敵の硬直を狙うか、射線を合わせて放つことで最大35のダメージを与えることができる。HIT時のよろけが長いため、メガ粒子砲を当てつつ長いブーストを利用して近づき、格闘につなげるのが非常に強い。

6連装ミサイル砲

頭から敵機に誘導するミサイル弾を発射するサブ射撃で、最大ダメージは20。ズゴックの同武器とは性質が違い、自機に対して直角に歩いている敵機には当たらない。発射時に若干の硬直があるため、障害物の陰から狙うか、[illegible]で撃つことで発射硬直を軽減しよう。

アイアン・ネイル

原作でジムを貫いた爪の威力は健在で、近距離機体の中では最高の22→25→38計85ものダメージを与える格闘性能。ズゴック(S)を脅威たらしめているのは、この爪の威力であることに間違いはない。周囲の状況を確認し、格闘を狙える状況下では積極的に狙おう。

	必要ポイント	支給されるもの
1	700	機動／1
2	700	機動／2
3	700	機動／3
4	700	装甲／1
5	1000	装甲／2
6	1000	装甲／3
7	1000	装甲／4
8	1500	装甲／5

ズゴック(S)のセッティングは、機動／3～装甲／5まで、ノーマルを含めると9種類ある。そのなかでも機動セッティングは少し特殊で、機動／2はジャンプ性能重視、機動／3はダッシュ性能重視のセッティングになっているぞ。戦場に応じて使い分けるようにしよう。装甲セッティングで使う場合は、多少の被弾にあせらず堅実な立ち回りを。

REV.1.09 アップデート攻略情報

戦場で大きな影響力を持つ後方支援型MSの見逃せない情報と、低コスト帯MSをどう乗りこなしていくかを解説するぞ。

後方支援型MS変更点

アップデート後、大きく変更が加わった後方支援型MSや、重要な変更点を紹介していこう。

■ 拠点破壊弾の威力変更

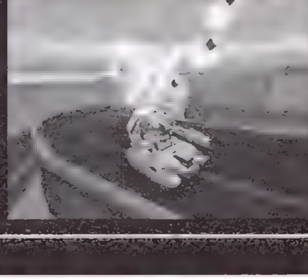
敵拠点を破壊するまでに必要な砲撃弾数に変更が加わり、4VS4時、ガンタンク、ザクタンク(V-6)は9発(3セット)かかり、量産型ガンタンク、ザクタンクは12発(4セット)かかる。その差にはおよそ12カウントもの開きがあるため、役割に応じた機体選択を心がけよう。

■ 装甲値、機動力の変更

ノーマルセッティングでの装甲値が最も高いのはガンタンクで320という脅威の硬さ。まさに動く要塞。ちなみに、ザクタンク(V-6)は285、量産型ガンタンクは275、ザクタンクは270という装甲値だ。機動力では量産型ガンタンクが一枚抜けているため、速さを利用した拠点砲撃展開に利用するのも一興だ。

■ ダブル・アームド・システム

ガンタンクの焼夷弾は一発発射で20のダメージ、爆風も大きく当てやすいのが魅力。ザクタンク(V-6)の焼夷弾は6発一斉発射で単発30、3発HITで73のダメージを与えられる。さらに機動低下までするので、使いこなせば攻守の要に。



MSコスト別運用解説

機体硬直の増加により使いづらくなったと話題の低コスト帯MSだが、正しい運用法について考えてみよう。

■ 基礎は歩く

着地硬直が大きくなったというならば、硬直を作らなければいい。そう、歩けばいいのだ。大半のMSの攻撃は相手に対して直角に歩くことで避けることができる。例外として歩き避けできないものも存在するが、そういった攻撃をされた場合、冷静にジャンプかブーストを使い回避、その着地は障害物の裏に隠れることで敵に硬直をさらさずに立ち回れる。

■ 障害物を使った攻防

物陰に隠れていれば、敵の攻撃はそうそう当たるものではない。レーダーで敵の動きを観察し、ブーストを使い移動しながら敵の硬直を狙い撃てば、一方的に攻撃を当てることもできる。別の障害物を使うなどして、ここでの硬直も隠せば満点だ。

■ コスト比を考えた行動

ザクⅡと陸戦型ガンダムを比較した場合、コストの比率は120対190。状況にもよるが、この場合は陸戦型ガンダムの体力を6割減らせれば及第点となる。たとえば敵の後方支援型MSが拠点攻撃をしていて、陸戦型ガンダムが護衛についている。それをザクⅡで相手にした場合、自分の被弾を恐れずに敵後方支援型MSを攻撃する。迎撃するために寄ってきた陸戦型ガンダムとも交戦して、コスト120分のダメージを与えれば、その後の展開で陸戦型ガンダムを撃破しやすくなり、自軍に有利な状況を生み出すことができると考えよう。

※数値は全てアルカディア調べ

MSコスト別運用解説補足　硬直に関してREV.1.08から1.09への変更としては、実際のところジャンプ硬直時間(最小)の増加はあるが、ダッシュ硬直時間は変化はなく、ジャンプ硬直時間(最大)も変化はありません。

いよいよファイナル！
最後に登場すのはダートの攻略が鍵を握る「中級D」だ！



最後に開放される隠しコースは、ターマック（舗装路）とグラベル（非舗装路）の両方を持ち合わせた中級D。セッティングが難しいぞ!

バトルギア4 Tuned
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発売日：2006年11月（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X+（プラス）

Text：ずるずる㊓

※記事中には開発用機材で撮影した、通常のゲーム画面とは異なる画面写真を使用している個所があります。

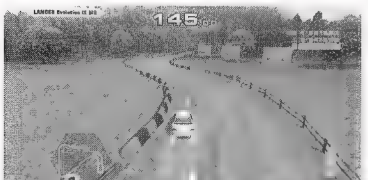
復活コース攻略
中級D

今回攻略するコースはターマックとグラベルが混在するテクニカルな「中級D」だ。ご存知の通り、本作は前作までと比べて、マシンの挙動がシビアになっている。そのため、このコースではトラクションがうまくかからず、グラベルのコーナーでは苦戦すること必至。それを解決するために、セッティングをしっかり煮詰めなければならないのだ。

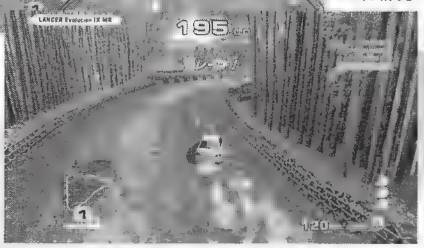


とりあえずコントロールに自信のあるマシンで走り、コースの雰囲気を味わってみよう。

ターマックの部分ではグリップするので、駆動方式に関係無く走れる。だがグラベルは、パワーだけではグリップ力を得られない。4輪で地面を蹴る4WDを選択した方がいいだろう。

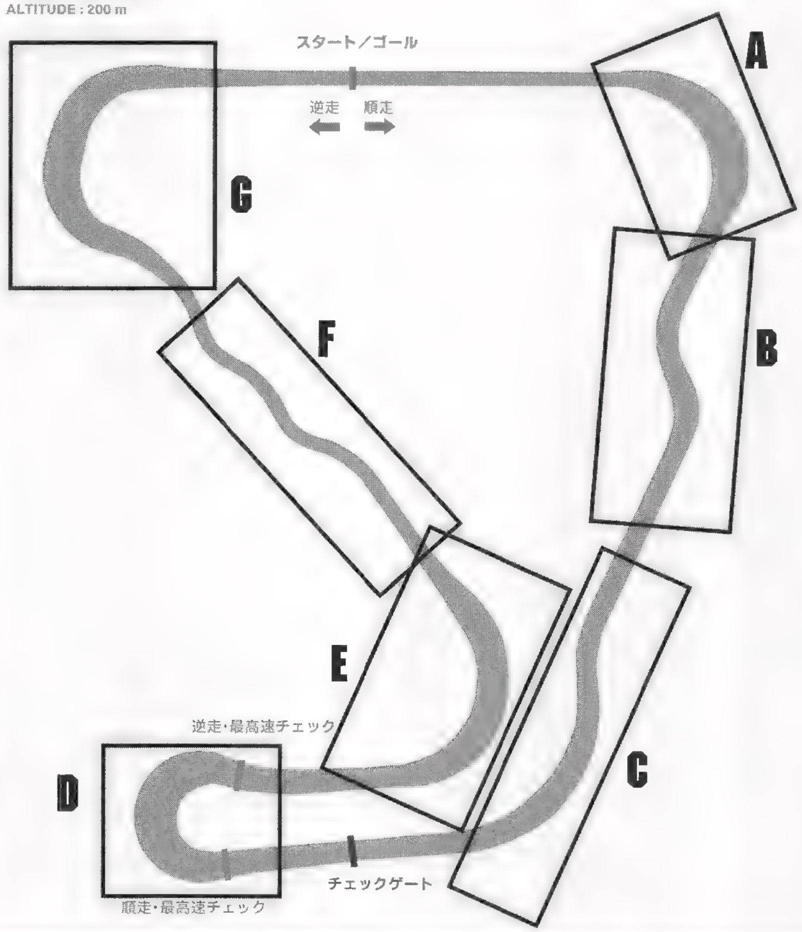


路面の変化をしっかり見極めた上で、ラインを構築しないとまともに走れない。



中級D

LENGTH :1842 m
HEIGHT : 4 m
SEASON : JUNE , SUMMER
TIME : 11:00
WEATHER : FINE
TEMPERATURE : 20.0℃
ALTITUDE : 200 m

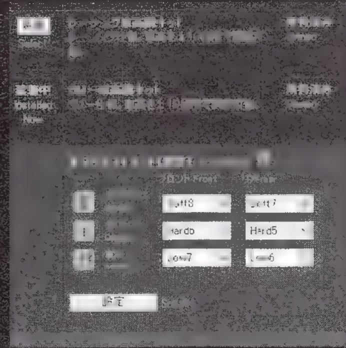


4WDマシンをチョイスして路面変化に対応

中級ロりセッティング

きついヘアピンコーナーが多ければ、パワーよりも操作性を重視する。しかしこのコースのコーナーはそれほどきつくなく、その上グラベルを高速で走るためにトラクションに有利な4WDのマシンを選びたい。

問題はセッティング。一番重要視したいのが、ジャンプしても底打ちしない足回り。ターマックのコーナーでしっかり曲がれるマシンに仕立てよう。

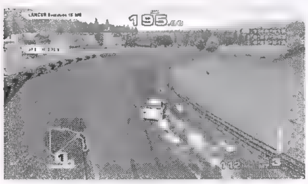




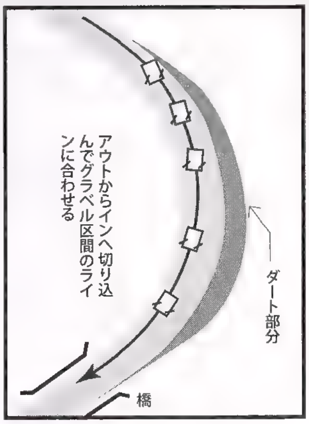
POINT A アウトインインのラインで抜けよう

最初はターマック部分の右コーナー。グリップするので、しっかりアウトから進入してインを突く。

問題は出口。すぐ先がグラベルなので、ライン移行が難しい。イン寄りに抜けて対処しておこう。



コーナーの進入は早めかつ強めに切り込んで、出口でラインが膨らまないようにしよう。



POINT B 滑る分を予測しつつ直線的に走ろう

グラベルで緩い左から右に曲がる。

緩いがグリップしないので、滑ることを予測してかなり早めに切り込む。直線的に走ることを心がけよう。

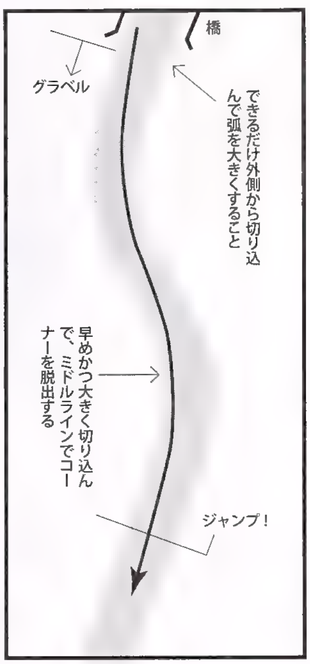
出口は膨らまないように注意し、次の右に直進で進入しよう。



早めに切り込んで、左のインを突く。素早く切り返して右のインを目指す。

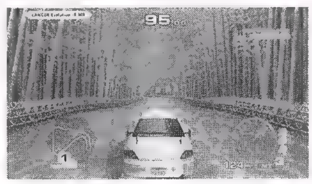


右のインを突いた後はイン寄り（右側）をキープして、次の展開を楽にする。



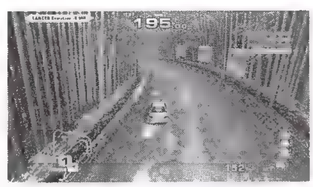
POINT C 左側ギリギリから進入して抜けよう

直線区間にジャンプするところがある。これを必ず直進状態でクリアして、次の右コーナーを左端から切り込めるようにしよう。そうしないとマシンの挙動が不安定になり、進入が難しくなってしまう。



右コーナーの手前の直線区間は、左斜め方向に走り、右コーナーの進入を楽にすること。

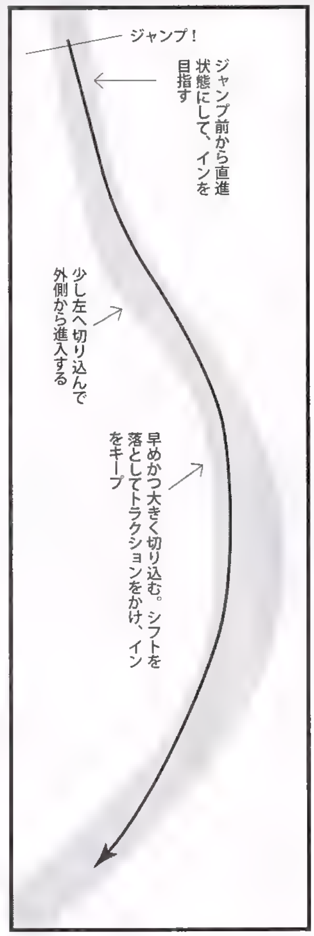
右コーナーへの進入時、少し左に切り込んでから右に強く切り込むこもう。するとインをキープできる時間が長くなるぞ。



少し左に切り込むことで進入角度が鋭角になるので、切り込みやすくなるのだ。

右コーナーは、進入時にシフトダウンするといいだろう。トラクションが強くなり、インを突きやすくなるぞ。

インを突いたら徐々にラインを膨らませて、加速しながら抜けていこう。



インをキープできる時間を長く取り、アウトに膨らみながら脱出しよう。出口の先の小さい凸部分に注意すること。





緩く長いコーナーなので、インを長く突けるかどうかがタイムを縮める上で非常に重要になる。思い切って切り込むことがコツ！

POINT D コーナーはインから抜けよう

路面がグラベルからターマックに変わってきついヘアピンコーナー。

セッティングがグラベル＆ジャンプ対応なので、横Gに対しての踏ん張りがやや弱い。その結果ラインが膨らんでしまう。早めにかつ大きめに切り込み、マシンをできるだけ横向きにしてインを狙っていこう。

ただ、早く横にすると失速してしまう。ハンドルは一気に切り込まず、徐々に切り込み量を増やして、向きを変えていくように。

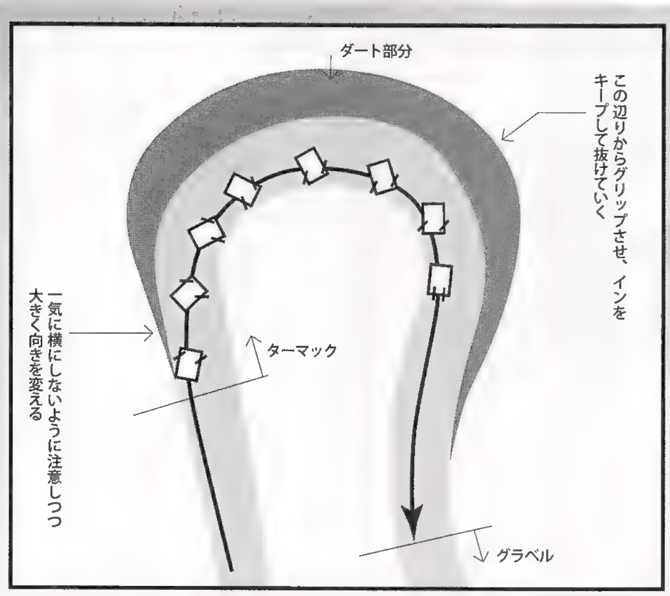
重要なのは出口先。グラベルに変わるので、ライン移行が難しくなる。出口はインから脱出し、次の左コーナーをアウトから進入しよう。



早くインを突き過ぎないように注意しつつ、マシンをできるだけ横向きにしよう。



コーナー出口では、早めにドリフトを解消してグリップさせる。インから直進で脱出しよう。

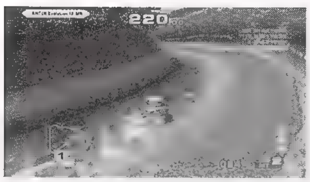


POINT E 早めに切り込んでアウトインアウト

ここの左コーナーの手前で、路面がグラベルに変わる。グリップが悪くなるので、アウトから早めに切り込まないとインを突けない。しかし手前のヘアピンコーナーをインで抜けていれば、マシンを安定させた状態で進入できる。あとはしっかり切り込めるかが勝負！



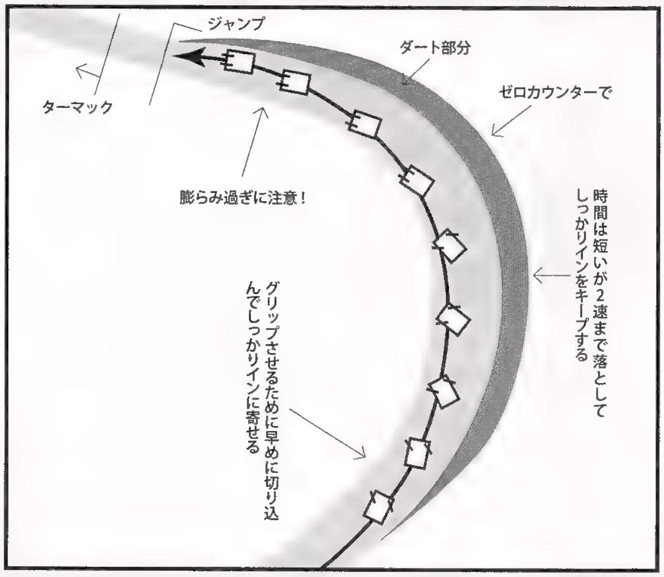
後半、滑らせつつマシンを安定させ、ゼロカウンター状態に。加速しつつ脱出しよう。



安定した状態から切り込めるとタイミングが取りやすく、安定して走れる。

コースの幅が広いので、早めにかつ強めに切り込まないとインに寄れないので注意すること。

早めにインを突き、横滑り状態でマシンが安定したらハンドルをニュートラルに戻す。マシンが自然にコーナーを脱出するように、ゼロカウンター状態にしよう。



POINT F 中盤は直線的に、後半は強めに切り込もう

ターマックに戻り、コーナーが連続する区間へ。各々のコーナーは小さく緩いので、直線的に抜けるのが目標。そのためには、早めに切り込むことが重要になるぞ。

ここをきれいに抜けるには、最初の二つは大きくに切り込んでインを突き、その次の二つは直線的かつリズミカルに走ればオーケー。

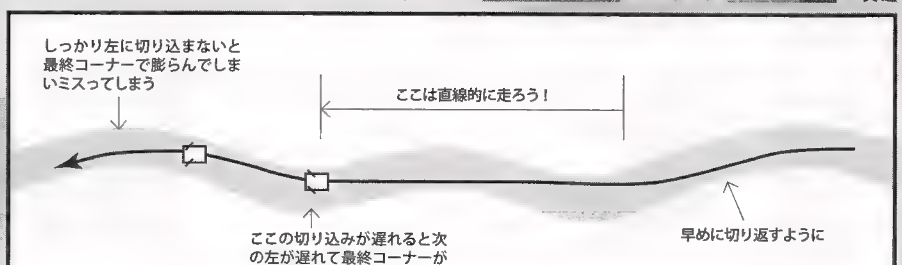
問題は最後の右と左。ここは直進できないので、素早く切り込み＆切り返して、インを突く。そして最終コーナーをアウトから進入できるようにする。



最後の二つは、素早く切り返すことが重要。必ずインを突いて抜けるように！



最初の二つのコーナーでリズムがつかめないと、その後のタイミングがずれてしまう。



POINT C 脱出ラインの「弧」を大きくしよう

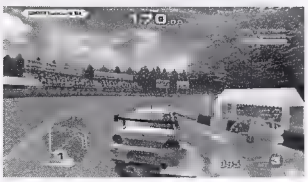
ここは、手前の連続コーナーの抜け方が重要になる。最後の左をインキープのまま抜ければ、右コーナーをアウトから進入できる。



手前の左をイン寄りで抜け、ダート部分に左側を食い込ませながら進入しよう。

できるだけアウトから進入すれば、後半のラインが膨らまなくなる。これができないと後半もドリフトすることになり、メインストレートに加速しながら脱出できなくなる。

前半部分はドリフト状態で走り、後半はグリップさせるのが目標だ！



最初にインを突き過ぎると、後半のラインが厳しくなるので、少しインを開ける。

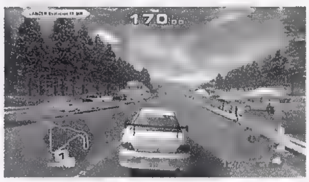
前半はドリフトさせて走る。しかしインを突き過ぎると、後半のラインのRが大きくなり過ぎて曲がれず、減速してしまう。あまりインを攻めないように注意して、後半のラインを楽にしよう。



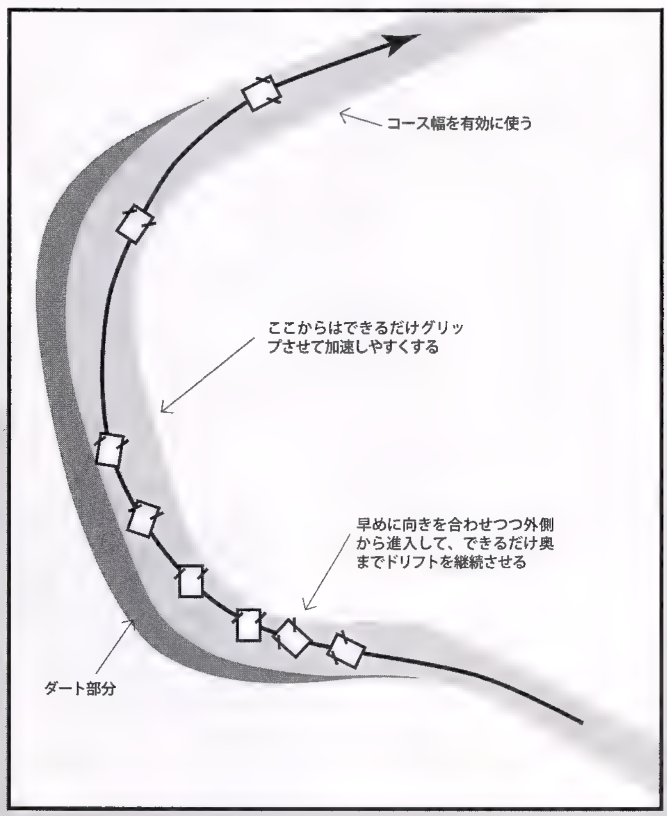
最初のインを抜けたらラインを少し膨らませつつドリフトを解消。グリップさせてインへ！

後半はドリフトを解消させて加速しながら脱出できる体勢を整える。今度はしっかりインを突いていこう。

脱出で加速を意識してRを大きくし過ぎると、接触するので要注意！



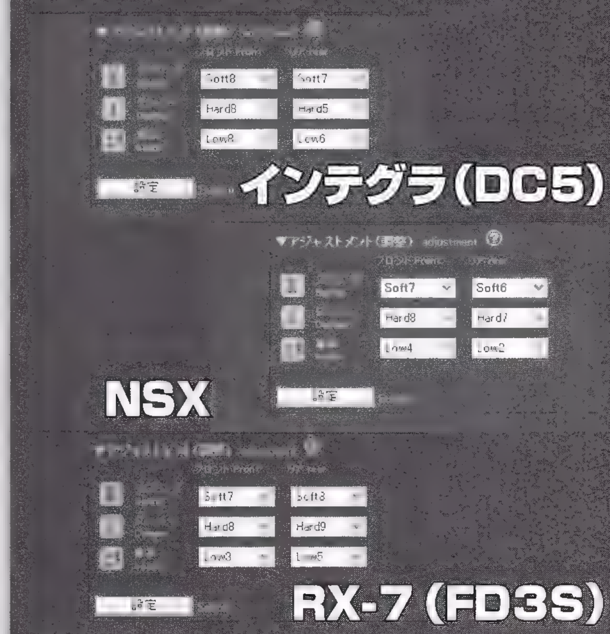
最終コーナーの後半部分はグリップさせて抜けていく。グリップしたら加速装置を作動だ！



開発陣のお勧めセッティング

グラベルとターマック、両方の路面を走らなければいけない「中級D」。速く走るためのカギは、セッティングが握っているといっても過言ではない。そこで、『バトルギア4 Tuned』開発者がお勧めする「中級D」用のセッティングを紹介するぞ。

ちなみに紹介するマシンは駆動タイプ別に3種類。FFのインテグラ(DC5)と、FRのRX-7(FD3S)、MRのNSXだ。4WDを使っているプレイヤーはP121に掲載したセッティング（ランエボ）を見てほしい。



イベントレース情報

アルカディアカップ、WebMoneyカップと続いてきた『バトルギア4 Tuned』のイベントレース。12月に開催されるイベントレースは「ザ・ベストコース 2007」。これはプレイヤーの人気投票によって、コースやモードが決定されるイベントレースなのだ。投票は『バトルギア』の公式サイト上で受け付け中。期間は11月30日までとほぼ時間が無いが、間に合うようであれば得意なコースを投票してみてはいかがだろうか。

そして、この「ザ・ベストコース2007」で対象となる、最も投票数が多かったコースは12月3日に発表される。開催期間は2007年12月21日（金）～2008年1月6日（日）までと、年をまたいで開催される予定。マシンに関しては全車種、チューンド限定となっているぞ。

コースの投票ならびに発表、レギュレーションなど詳細の発表は、『バトルギア4 Tuned』の公式サイトにて（アドレスは下記）。

公式サイトアドレス

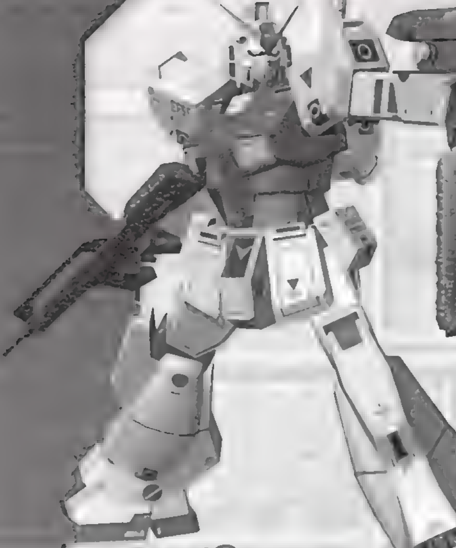
http://www.battlegear.net/

バトギ川柳大募集！

以前募集した「バトギ川柳」ですが、eメールでの受付がうまくできなかったようでした。申し訳ありません。そこで再度「バトギ川柳」を募集いたします。『バトギ』をプレイして感じたことなどを、五七五の川柳にして送ってください。採用されるとゲームのデモ画面に表示されます。川柳とペンネーム（15文字以内）、住所、氏名を書いてはがきの場合はP190のあて先まで。eメールの場合は下のアドレスまでお願いします。

bg4@arcadiamagazine.com

中盤最凶の難敵を討て!!



MOBILE SUIT GUNDAM Spirits of ZEON 戦士の記憶



稼働から時間もたち、そろそろ自分なりのミッション選択ルートが確立できただろうか？　今回は、種類が多く選択に悩む中盤ミッションの解説と、初心者から上級者までだれもが苦しめられる、アレックス戦をとことん分析していくぞ!

機動戦士ガンダム スピリッツオブジオン 戦士の記憶
■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：ガンシューティング
■操作方法：ザク・マシンガン型コントローラー
■発売日　：2007年9月21日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type-X+

Text:カイゼルちくわ

NEW BOSS

その名はアレックス 徹底分析

出現条件：勲章10
獲得勲章数：3　HARD

ボス戦のみで構成されたミッション。その攻撃はほかのボスとは比べものにならないほど多彩な上に、ランダム要素を含むため、手の付けようがなく思える。だがその攻撃にも法則は存在し、それさえ覚えれば撃破は困難ではない!

ライフ100%～70%弱

アレックスは最初のチョバムアーマー装備状態では、移動しながらのビーム・ライフル射撃と、ある程度ダメージを与えるとハンチ攻撃を出してくる。カウンター時にSPゲージは出現しないので、無理せず回避しよう。

さらにダメージを与えると装甲が解除され、ビーム・ライフル射撃とガトリング掃射、抜刀・突進→斬り（右の格闘動作の解説参照）を繰り返す。

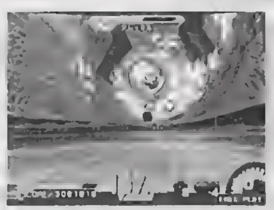


ゲージが減り、装甲が解除されてからが本当の戦いだ

ライフ70%弱～50%強

ライフが70%弱（装甲解除後、カウンター＆SPゲージ溜めの攻撃を3回行った前後のライフ残量）になると、新たにジャンプしてのガトリング掃射と、抜刀・突進→ガトリングのフェイントを、突進斬りとランダムに使い分けてくる。

フェイントの場合は突進開始時にバーニア噴出が無いが、一瞬の判断が難しく、間違えてカウンターを空振りすると攻撃は回避不能だ。



このガトリングを使うところから、フェイントを交ぜてくる。

ライフ50%～撃破

ライフが半分を切ると、抜刀・突進から一度止まってのジャンプ斬りも使うようになる。この攻撃には、隠れた状態からでもジャンプする瞬間に飛び出せばカウンターを狙えるので、SPゲージをためたいなら、通常の突進斬りは無視して狙っていこう。また、フェイントガトリング後にその場からジャンプ斬りを連続で出すことがあるので注意。

突進無しで直接ジャンプする斬りも来るが、こちらもカウンター可能だ。



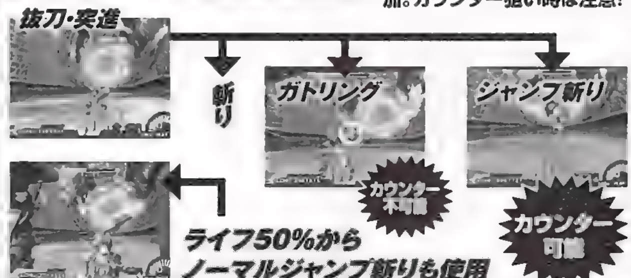
直接ジャンプする斬りは発生が早く、突進と見分けづらい



カウンター狙いなら、ジャンプとガトリングを見分けろ!

アレックスの格闘動作

突進後の派生はランダムで、ライフが減るほど派生が増加。カウンター狙い時は注意!



序盤で散る学徒兵のために Q&A星の屑

アレックス？　僕ぁジムどころかシャーク柄のボールに小突かれ回されるさ!　なんてレベルの初心者の諸君に、基礎中の基礎を伝授ーッ!!

Q. 敵が多すぎて無理です！

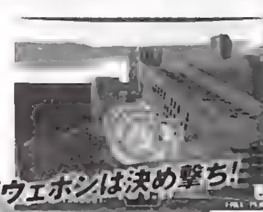
A. 物量大好き連邦軍との戦いでは、10機近い敵と戦うことは当然だ。手当たり次第に攻撃せず、まずは数を減らすことを考えるべし! 耐久力が低いボールやスナイパー系の敵を、最優先で倒すのが定石だ。



数が減れば当然攻撃も減る。まずは回避に集中しつつ、同じ敵を撃て!

Q. 敵の攻撃が激しすぎて サブウェポンを使うヒマが!?

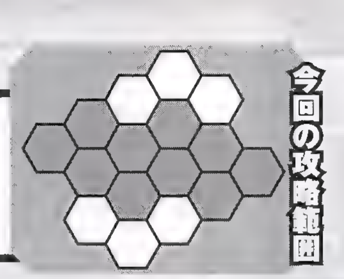
A. その通り。攻撃が激しくなってからでは、クラッカーはまだしも、ザク・バズーカで敵を狙うヒマは無い。こうならないために、ザク・バズーカは厳しい場面の直前で使い、攻撃される前に敵の数を減らそう。特にガンキャノン系の敵には、一気に連射するのもアリだ!　V作戦機体に遠慮したらそりゃやられるわッ!!





強敵はバズーカで瞬殺。残弾数、拾得数を計算して使い切ろう。

ジオニック社内報　アレックス戦で勲章獲得を狙わないなら、格闘攻撃はすべて隠れてやり過ごしても構わない。だが狙うなら、ランダム発生前にカウンターでSPゲージを稼ぎ、後は一気にライフを半分以下にしよう。そこからは隠れてフェイントジャンプ斬りを待ち、カウンターを取るのが安全だ。慣れてきたらバーニア噴出の確認や、ノーマルジャンプ斬りに対してのカウンターを狙い、時間短縮を目指そう。



今回の攻略範囲

ミッション難所攻略 中級編

二階級特進のままでは終われない！

難度を低く抑える場合と高難度面を目指す場合、いずれでも避けて通れない中堅ミッションの数々。難所を頭にたたき込もう。

ボールの挑戦

出現条件：勲章3 NORMAL
獲得勲章数：2



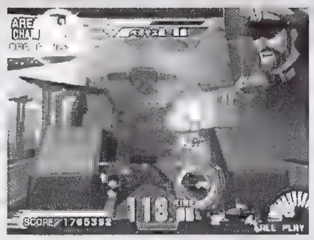
ボールK型は耐久度が低いものの、動きが素早い強敵。停止したところを狙い撃ちたいが、停止後射撃してくることがあるので、必ず確認を！

前作の最終面中盤にあたるミッションで、始終大量のボールが出現。開始後2シーン目と4シーン目（ボス戦前）に、ボールに紛れて体当たりするジムが居るので要注意。

最後に登場するオレンジ色のボールK型は、飛び回ってマシンガンを連射するほか、画面外に消えてから目の前に突然現れて奇襲してくる。姿が消えたら必ず隠れよう。

ペガサスは翔べず

出現条件：勲章4 HARD
獲得勲章数：3



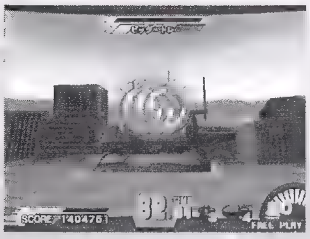
最後の戦艦戦では、第一、第二段階ともに主砲以外の敵から撃破すると楽。特にガンキャノンは厄介だが、ザク・バズーカ3発で大破寸前になる。

前作の1面中盤、HARDルートと同じ構成。序盤、格納庫内に居るジム×3の後ろにライフがあるので、回収してから敵を全滅させよう。

その後、格納庫前で大量のジムと戦う場面では、横から飛び出してきて斬るジムの後に、体当たり、ジャンプ斬りと連続で格闘攻撃が来るので注意。戦艦戦の前の場面でも、ジャンプ斬りを使うジムが出現する。

ビッグ・トレーの脅威

出現条件：勲章6 EASY
獲得勲章数：1



第二段階では、体当たり後に砲撃が来ない場合には、そのままもう一度体当たりが来る。早めに隠れておこう。

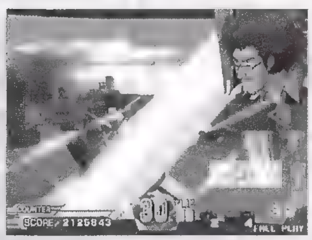
前作の2面序盤と同じ展開のミッション。開幕でライフが手に入り、道中の敵配置も大きく変わっていない。終盤の陸戦型ジム×2とジム×3との戦闘では、陸戦型ジムを片方ザク・バズーカで倒せば楽になる。

最後のビッグ・トレー戦では、「押しつぶせ！」というボイスか船体全体が振動した後に超高速の体当たりが来るので、必ず隠れよう。

BOSS 対決、ガンダム小隊

出現条件：勲章8 NORMAL
獲得勲章数：2

前作2面の終盤と同じ展開で、敵もボス戦前のジム・ストライカー戦以外の場面ではさほど増えていない。だが、序盤に遭遇する陸戦型ガンダム（1P側はナオ機、2P側はクリエ機と交戦）と、中盤に戦うバリー隊長機は強敵。下に行動をまとめたが、射撃をやり過ごして合間にザク・マシンガンを撃ち込み、格闘はカウンターで返したい。



道中のガンダム小隊機は、カウンターを決めればあっという間に倒せる。ミサイル以外の射撃は着弾までが早いので、回避に集中しよう。

陸戦型ガンダム小隊の行動

●共通
マシンガン射撃
ビーム・サーベル格闘

●バリー隊長機
ミサイルランチャー射撃
180mmキャノン射撃

●ナオ機
タックル格闘

●クリエ機
180mmキャノン射撃（ボス戦時に残り1機になった場合、格闘攻撃はしてこない）

●残り2機の場合
連携タックル格闘

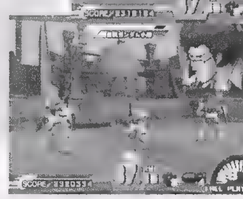


終盤のジム・ストライカー戦では、後ろからの射撃に注意。

隊長機と最初の交戦後、「先に行け」「了解」のやり取りの後に、ジム・スナイパーカスタムとガンタンクの編隊が出現する。まずスナイパー×3を優先撃破。その後、爆撃の中で隊長機との第二戦後、ジム・ストライカー戦を経ていよいよボス戦、小隊3機との戦闘になる。

各機の行動は道中と同じで、3機が入り乱れる序盤が厳しい。まずは集結してフォーメーションを組んだ後、中央でスキの大きい攻撃を出す隊長機を集中攻撃して数を減らそう。残り2機になると連続タックルが来るが、スキが大きく終わり際が反撃の好機。このボス戦では、敵が1機になるまでSPゲージが出現しない。





新必殺技を狙うなら、格闘が多いナオ機を残す。集結時、左に居る機体だ。

NEW!! 秘密兵器防衛指令

出現条件：勲章10 HARD
獲得勲章数：3

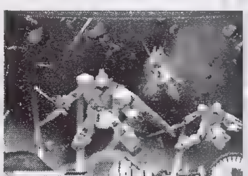
ソロモン外郭にて、連邦軍の大軍と交戦する新ミッション。

開幕直後から大量のジムが射撃で襲いかかってくるので、落ち着いて各個撃破していこう。その後に出現するジム・コマンド×3体が格闘を仕掛けてくる。

2シーン目でも大量のジムが登場するが、格闘を使うのは序盤の1機のみ。これ以外の攻撃は射撃なので、攻撃マークを見て回避できる。

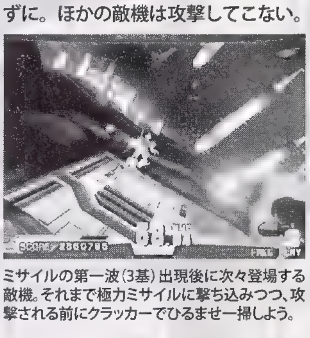
ジムラッシュを抜けると、ミサイルから格納庫を守るイベントが発生。ミサイルは9基あり、6基が着弾すると任務失敗だ（ペナルティーは無し）。ミサイルはザク・バズーカ一撃では落ちないため、クラッカーも併せて一気に4基沈めたいところだが、敵機も出現するのでクラッカーの爆発に巻き込んで速攻撃破し、ミサイルを最優先で処理しよう。

最後のジム・ライトアーマー戦では、中央少し左にあるライフを忘れずに。ほかの敵機は攻撃してこない。





とにかく数が多い序盤の敵。クラッカーは後で使いたいので、温存しよう。



ミサイルの第一波（3基）出現後に次々登場する敵機。それまで極力ミサイルに撃ち込みつつ、攻撃される前にクラッカーでひるませ一掃しよう。

ジオニック社内報 今回分析したミッションは、難度的には中程度だが、「ペガサスは翔べず」と「その名はアレックス」だけは少々別格。前者は難度と出現条件の割に勲章数が多く、早い段階で上級ミッションを出現させるカギとなる。後者は、厄介過ぎるとしか……。また、シン・マツナガ大好きっ子は「秘密基地防衛指令」に挑むべし！ 最後のジム・ライトアーマーは、カウンターで一撃だ。



DVD収録の裏話と、脱・初心者の心得!

今月はDVD『麻雀技塾』で講師役として出演した、渡辺順洋プロにインタビュー！　その撮影の際の話から発展し、麻雀未経験者、初心者の皆さんに重要な心得が……!?

日本プロ麻雀協会公認
MJ3 EVO™
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3エボリューション

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2007年3月下旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

Text：ケンちゃん　監修：日本プロ麻雀協会　©SEGA

渡辺　順洋 プロ

1978年生まれ、麻雀歴9年。第3期協会新人王、麻雀棋士奨励会優勝などの好成績に加え、現在日本プロ麻雀協会の大会や企画の運営に尽力中。またDVD『麻雀技塾』ではくまきりあさ美さんを指導したように、麻雀講師としての実績も光る。
ブログURL　http://d.hatena.ne.jp/pon-nari/



先生にして運営、その人生と生活とは!?

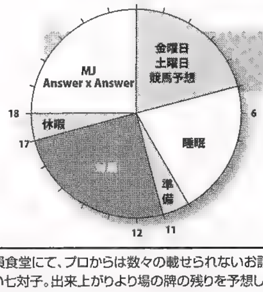
――それでは誌面初登場ということで、まずは人となりからお聞きします。麻雀を始めたきっかけから教えていただけますか？
渡辺順洋プロ（以下渡辺）　子供のころ、父親がよく仲間三人を呼んで麻雀をやっていまして、楽しそうだったので興味を持ったのがきっかけです。
――すでに英才教育がされていたんですね(笑)。
渡辺　それで大学に入ると、麻雀仲間もできました。でも、ルールも点数も知らないでいきなりやってみても、ボロ負けするわけですよ。それが悔しくて、本屋で点数計算の本を買って一日で覚えて……。
――え、一日でですか!?
渡辺　本が良かったんだと思います(笑)。それでだいぶ戦えるようになりました。しかもそのころ大学に近い、八畳ある部屋に引っ越したんです。
――それはもう、絶好の場所ですね(笑)。
渡辺　友達を呼んで麻雀を始めたら、そのまま一週間帰らないんですよね(笑)。常時六人ぐらい居る環境で、365日のうち350日ぐらい、お盆と正月に僕が居ない間以外は麻雀漬けでした。
――プロ並の育成所になっていたんですね……。ちなみに、プロを目指すようになったきっかけとは？
渡辺　大学四年生の時に、『近代麻雀』さんが開催する最強戦というのがありました。そこで普段の麻雀とは違う競技麻雀に触れて面白いと感じたのがきっかけですね。
――その当時の企画にはすごい顔ぶれがそろっていたようですしね。
渡辺　その後、就職先がどうも合わなくて退職させていただく際に、次の道として麻雀プロを目指してみよう、と思って試験を受けたんです。

――なるほど……ではここで、前回吉田プロにもお願いしたタイムテーブルを書いていただきたいのですが、麻雀を打たない日は……無いですよね？
渡辺　(書きながら) いや、あんまり打ってないと思いますよ。最近は『MJ』関連のお仕事でよく打つ機会をいただいていますけれど。
――あれ？　大学のころの話からは想像が(汗)。
渡辺　打たな過ぎと自分でも感じているんですけれど(笑)、いろいろ仕事もありまして。それに公式戦の前日は麻雀を打たず、ニュートラルな状態を保つようにしているので、さらに機会が減りますね。
――すると、『MJ』をプレイする時間も……？
渡辺　平日は仕事でプレイできませんけれど、土日の夕方は「サザンクロス」(雀荘モードの店の一つ) 担当ということで、よくプレイしています。前は半荘で人気が無くて、CPUと打ってました(笑)。
――今は三人打ちルールで人気ですね。あ、タイムテーブルができましたね……(下図参照) ん？　競馬予想5時間!? (汗)
渡辺　いや、調整の一環ですよ。対局前日には頭を使わないと(笑)。それに対局前に馬券を買うと、スイッチが入って競技ルールに頭が切り替わります。
――あくまで競馬がメインではない、と(笑)。
渡辺　そう、対局のための競馬予想です！　展開の予想など、麻雀に通じるものもありますからね。
――ほかにタイムテーブルでは……『Answer × Answer』もだいぶやり込まれていますね。
渡辺　メチャクチャ面白いですね(笑)。麻雀ばかりでは視野が狭くなりますから、こういうほかのゲームも必要ですよ。でも最近は混んでいるので、その待ち時間に『MJ』をプレイしたり(笑)。

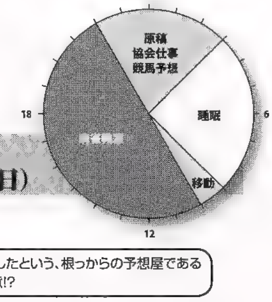


その仕事内容とDVD裏話を聞く！

――では話は変わりまして、先程からお話に出ているお仕事の内容はどういったものでしょうか？
渡辺　協会では運営全般をやらせていただいているので、土日はだれかの公式戦にほぼ必ず立ち会っています。あとは今、月・水・金に銀座の「ヤナギ健康麻雀スクール」さんで麻雀教室の講師をやらせていただいてます。空いた日にも先輩のプロ雀士のプロダクションのお仕事や、麻雀の「何を切る？」みたいな問題の原稿を書いたりしています。
――運営のお仕事というのは、やはり大変なものなのでしょうか？
渡辺　協会員も200人を超えましたし、もっと打ちたいという選手側と、会場や日程の手配で悩む運営側との折衝もありますからね。
――すると、若いプロの方に運営の仕事を回すなどということも？
渡辺　いえ、やはりプロである以上運営の仕事より、麻雀を打ちたいという人が多いですからね。
――あとは麻雀教室のお仕事の方ですが、どのようなお仕事なのでしょうか？
渡辺　僕の勤め先は女性限定の教室ですけれど、毎日60人ぐらいの生徒さんに、とにかく皆で楽しく麻雀を打ってもらう感じですね。講師はその中に入っていくわけではなく、何を切ればいいのか、点数計算など、そういった質問に答えるサポート役です。
――それは和気あいあいとしてて、楽しそうですね～。
渡辺　たいていの麻雀教室はそういう感じだと思いますよ。講義をするにしても最初だけで、麻雀で一番楽しいのはやはり実際に打っている時ですしね。



公式戦がある1日
(土日の立ち会いも含む)



公式戦が無い1日
(月・水・金の麻雀教室がある日)

はみだしEVO
今回もインタビュー後にはエンブレ社員食堂にて、プロからは数々の載せられないお話をいただきました(笑)。過去問のみの勉強で大学の試験をトップ通過したという、根っからの予想屋である渡辺プロのお好きな役は、予想が楽しい七対子。出来上がりより場の牌の残りを予想して狙い、リーチで高くすることも多いとか。「MJ」での対局時には要注意!?

――DVD『麻雀技塾』で先生役をやる前から、先生役が板についていたわけですね（笑）。と、ちょうど先生の話も出たところでDVDのお話を……。

渡辺　僕が先生役で、生徒のくまきりあさ美さんを三カ月でプロにする、という企画ですね。

――読者の方には内容は見てのお楽しみですが、くまきりさんをご指導して、どのような感想をお持ちでしょうか？

渡辺　かなり頑張ってくださったと思います。撮影が始まってからちょうどスケジュールが忙しくなったのにちゃんと勉強もして、何より麻雀を好きになってくれたのが一番大きかったです。

――ちなみに少しネタバレですが、くまきりさんは最初七対子（チートイツ）を「ななたいこ」と読んだのを、渡辺プロは訂正しなかったとか（笑）。

渡辺　まぁ、それはその、優しさです（笑）。やっぱり初心者の方には、まず中国語読みが分かりませんからね。イー、リャン、サン、スーと数字が読めないだけでも、かなり難しく感じるものですから。

――現在発売中の3、4巻では、麻雀と関係ない気がする講義内容も繰り広げられていますね（笑）。

渡辺　たしかに関係はありませんが（笑）、集中力を高めたりと、メンタルを鍛えるのは正解だったと思いますよ。三カ月で十分鍛えられる部分ですし。

　その企画の一環で富士山に挑戦するシーンがありますが、これはかなりいいと思いましたね。

――富士山!?　なぜ麻雀に登山が!?（汗）

渡辺　いえいえ、富士山を登り切れば何でもできる気になりますよ（笑）。僕も大学入る前に雑誌の企画で、大阪から東京まで10日間ぐらいで歩きましたけれど、すごい達成感と自信が得られましたから。

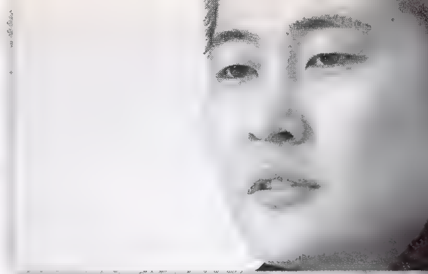
――そ、それはすごい達成感が得られそうですね。何かを成し遂げたかったら富士山に登れ、東京・大阪間を歩け！　ということでしょうか!?

渡辺　実際、麻雀の世界では自信が必要だと思いますから、何かをやり遂げることは上達の鍵になるかもしれませんね。くまきりさんは実際、富士山に挑んだあたりから一気に上達しましたし（笑）。

（編集注：冬季には富士登山道は閉鎖され、登山禁止です。挑もうという方は春までお待ちください）







迷える初心者にご教授願います！

――それではここからは麻雀初心者の読者にアドバイスをいただきたいのですが、まず初心者が覚えるべきこと、指針などを教えていただけますか？

渡辺　いきなり点数を覚えるなどといったことは必要なく、まずは楽しんでいただくことが最重要だと思います。ルールや点数は楽しく打っていくうちに自然と覚えるものですし、大事なのは気の合うヒマな仲間を三人見つけることですかね（笑）。

――まさに、昔は大学生が必ず通った道（笑）。

渡辺　理想は日中『MJ』、夜は仲間と麻雀ですね。四人集まらないとできないという、最大のネックを解消できる『MJ』は素晴らしいです（笑）。

――アピールありがとうございます（笑）。

渡辺　あとは、あまり難しいと考えないことですね。点数や役を覚えるのがとっつきにくいと考えがちですけれど、これは後からどうにでもなるものなので、そういった抵抗が少なければ麻雀の世界に、するりと入っていけると思います。

――点数計算は特に、大きな壁に見えますね。

渡辺　最初は点数計算は人や『MJ』にやってもらっていいと思いますよ。それで物足りなくなってきたら覚える、という風にすれば、モチベーションや上達度的にも効率がいいんじゃないでしょうか。

――楽しんでいけば自然と上達もする、ということですね。今回も金言いただきました！

　では続いて、プロとしてどのような心構えで対局に臨んでいるかを教えていただけますか？

渡辺　前回の吉田さんとほぼ同じなんですが、「見られている意識」は大事にしています。人に見られている状態で、そこでなぜそう打ったか、と答えられないとプロではないと思っていますので、人に見られて恥ずかしくない麻雀を打つことが第一です。

　ただ、僕としては打つことよりも、麻雀を普及したいという想いが強いですね。

――ほかのプロの方とは、かなり違いますね。

渡辺　プロになった動機も、麻雀の普及や一般の方と麻雀で触れ合いたいからというのが主なんですよ。麻雀教室はまさにうってつけですし、日本オープンなどの大会の運営でも、より多くの地方の方と触れ合えればと思っています。

――『MJ』もいろいろな方と打てますしね。

渡辺　体調もしっかり整えて、かなり気合入れて打っています。新人プロには一般の方と触れ合えるいい場ですし、もっと頑張ってほしいですね（笑）。

――それではそろそろまとめということで、今後またDVDが出るとしたら、やってみたい企画などはありますか？

渡辺　プロの強さが伝わる「プロの一手」のような企画はやってみたいですね。今回のDVDでは伝わり切らなかったすごさは、まだまだありますから。

　あとはほかの世界のプロとの交流戦も面白そうですね。将棋のプロの方などにも、麻雀愛好家の方は多いですから。

――各界のプロは、皆すごいスキルを持っていそうですね（笑）。では続いて、DVDではこの辺を見てほしい、というポイントを教えていただけますか？

渡辺　全体的には初心者、中級者、上級者と幅広い層へのレクチャーが詰まっています。プロ同士の対局もあまり見る機会がないものだと思いますし、うまい人の打ち方を見るのはかなり勉強になりますので、ぜひプロの打ち方を研究してみてください。

――では最後に、先ほどまでのお話にあった、麻雀を「楽しむ」ためのコツを教えていただけますか？

渡辺　自分のスタイルで打っていくことですかね。麻雀はどういう打ち方をしてもアリのゲームですので、こういう打ち方、楽しみ方をするんだ、と決めて遊んでみるといいと思います。

　それと同じく、四人で遊ぶものですからほかの人の打ち方についても「こういうのもアリ」と、広い心を持ってもらえればさらに楽しめると思いますよ。

――本日はありがとうございました！

（敬称略　2007年11月1日　エンタープレインにて）

今回掲載した渡辺プロのインタビューの完全版が、アルカディアモバイルにて配信中です。興味を持たれた方は、今すぐチェックを！

『MJ3EVO』DVD 『麻雀技塾』発売中！

　日本プロ麻雀協会全面協力のもと、『MJ3EVO』を使って麻雀の魅力を伝えるDVD『麻雀技塾』は、現在4巻まで発売中！　最終巻となる5、6巻も、12月13日に発売されるぞ。

　今回渡辺プロからお話を伺った、タレントのくまきりあさ美さんがプロ試験に挑戦する企画では、富士山挑戦を含むスポコン編（？）などが現在発売中の3～4巻に収録済み。最終巻では、ついにその感動のフィナーレが……!?

　講習コーナー、プロのリーグ戦も、ついに最終段階。全6巻を鑑賞すれば、あなたの麻雀力が飛躍的に上がること請け合いだ！



各巻2,940円（税込）で、セガのネット通販サイト「セガダイレクト」や全国書店で好評発売中！　ただの教科書に終わらないその充実した各コンテンツで、麻雀の面白さを再確認してみてほしい。

はみだしEVO

今回もご協力いただきました、日本プロ麻雀協会のHPはこちら。運営活動に興味がある方もぜひ！（笑）　http://www.npm2001.com/
DVD「麻雀技塾」の情報チェックや購入に便利な、「セガダイレクト」のアドレスはこちら→　http://segadirect.jp
もっと強者の打ち筋が見たいという方は、「MJ」リプレイが見れる「セガチャン」へ！　→http://www.sega.co.jp/segachan/home.shtml

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music
みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は、BEMANI BESTの紹介に加えて、各CDそれぞれに本誌BEMANIシリーズのライター陣が勝手にライナーノーツを書いてみた。ここを読んで、CD発売を期待していよう！





BEMANI BEST for the 10th anniversary

音楽CD5枚組（特製ブックレット付き）
価格：3,000円（税込3,150円）
2007／12／14　On Sale
konamistyle限定販売
http://www.konamistyle.jp/
※左はCDジャケット、右はリーフレットの表紙です。

BEMANIシリーズ10周年 5枚組150曲以上収録の記念碑登場！

後にBEMANIシリーズと呼ばれるようになった最初の作品『beatmania』。1997年にアーケードシーンへ閃光のごとく現れた本シリーズが稼働し、ついに10年という記念すべき区切りの年を迎えた。そんなBEMANIシリーズに、10年を記念したベストアルバムが発売されるのだ！　その名も「BEMANI BEST for the 10th anniversary」。5枚組という超大ボリュームで発売されるこのベストアルバムには、beatmaniaIIDX、pop'n music、GuitarFreaks、DrumMania、DanceDanceRevolutionシリーズといった現行稼働機種を始め、beatmania、pop'n stage、KEYBOARDMANIA、MAMBO A GOGO、DanceManiax、ParaParaParadise、Toy's March、DANCE86.4シリーズの楽曲が凝縮されて収録。全曲ではないものの、収録されている楽曲はどれもBEMANIシリーズの歴史として語り継いでいきたい楽曲だ。まさに10年を振り返るベスト版になっているぞ。

収録されるタイトルを見るだけでも、ファンならすぐにそれぞれのタイトルに寄せる当時の思い出がよみがえり、楽曲を聴けばその記憶が鮮明なものとして思い出されるに違いない。ひとりひとりがBEMANIシリーズと共に歩んできたその道を、このベストアルバムを聞きながら振り返ってみるのはいかがだろうか。逆にBEMANIシリーズをまだ始めたばかりというキミなら、このベストアルバムを聞いて、シリーズが積み重ねてきた時間の大きさを実感し、新鮮な感覚を味わってもらえるはずだ。BEMANIシリーズの歴史が詰まったこのベストアルバムは、ファンなら必ず手元に1枚は置いておきたいスペシャルなCDになるに違いない！





勝手に アルカディア版 ライナーノーツ

ここでは、本誌の記事を担当するライター陣に各CDについてのライナーノーツを思い出を交えながら書いてもらった。コレを機に、キミも友達と思い出話をしてみるなんていうのはいかがかな？

beatmania & beatmania IIDX

BEMANIの礎、ここにあり!!

音ゲーの礎である『beatmania』、黎明期を牽引してきた『IIDX』からさまざまな楽曲を抽出したこの一枚は、ズバリ音ゲーの歩みを凝縮した一枚である。中でも栄えある1曲目“20,NOVEMBER”は、輝かしき音ゲー歴史の産声そのもの。軽快な四つ打ちと印象的なピアノメロディは、あれから十年という時を経た今でも、聴けば自然と指を動かしたくなる音ゲー的キャッチーさに満ち溢れている。『IIDX』シリーズからは、一時代を築いたTaQ氏作曲の“era (nostal mix)”から、知る人ぞ知るハウスナンバー“Bad Routine”、そして現在進行形でヘビーローテーションされている“GOLD RUSH”と、各タイトルを代表する楽曲たちが目白押し。古参はノスタルジーに浸れ、新参も歴史を学べる、全ビーマニスト垂涎の必聴名盤と言えよう。

pop'n music

これぞ、ベストオブザポップン！

ポップンの代名詞ともいえるような曲から、最新シリーズの人気曲まで網羅した全41曲が収録されているDISC3。その中からいくつか曲をピックアップ。ポップンミュージック1から収録の“I really want to hurt you ～僕らは完璧さ～”は4や9でリミックスされた楽曲が出たり、ポップンライブの最後を飾ったポップンを象徴する曲だ。アドベンチャーではNET対戦のポップンマンジョブでもBGMにかかっていたりするぞ。そのほかにもキャラの名前を応募で決めた曲“platonic love”など、昔からプレイしている人から最近始めた人まで全員が楽しめる内容だ。

GuitarFreaks&DrumMania

根底にあるのはライブサウンド

ギタドラシリーズには衝撃を受けた部分が多く、中でも泉氏の「DAY DREAM」が初めて公開されたときはその本能のまま駆け抜けるようなギターサウンドに驚愕。佐々木氏のプログレはフーガを基調としたスタイルが絶大な人気を誇っていた。そしてあさき氏のシリーズ参加で、それまで無かったカラーが加わり、楽曲の幅が飛躍的に向上。だが、収録されているいないに関わらず、すべての楽曲においてライブサウンドを根底に持っているため、楽曲を聴いたときの臨場感はシリーズ随一。そこをじっくり楽しんでほしい1枚だ。

Electric Strings

DanceDance Revolution

聞くと体が動き出すのがDDRサウンド！

DDRシリーズといったらやはりNAOKI氏の存在は忘れてはならない。初期のころはほぼ一人で楽曲を制作していたという氏の楽曲は、間違いなくDDRシリーズを支え、盛り上げた要因になっている。『BRILLIANT 2U』や『DYNAMITE RAVE』といったダンスナンバーから、メロディ重視の『CAN'T STOP FALLIN' IN LOVE』、とにかく駆け抜けるようなスピード感が凝縮された『PARANOiA』など、その功績を挙げればきりがないほど。もちろんファンなら聞けば体が動いてしまうような楽曲が盛りだくさんなのだ。

pop'n stage
KEYBOARDMANIA
MAMBO A GO GO
DanceManiaX
ParaParaParadise
ee'MALL
Toy's March
DANCE 86.4

最後のDISC5は今稼働しているタイトルとは違い、以前アーケードゲームとして活躍していたタイトルの曲が収録されている。聴いたことがない曲、聴いたことはあるけど初出が意外なタイトルで驚かされる曲が収録されていたりと、BEMANIシリーズをより深く知ることができるCDだ。たとえば“WE TWO ARE ONE”は、『ポップンミュージック4』の収録曲という印象があるが、『ポップンステージ』の収録曲なのだ。また、ラウンジのようなメロディのかわいいフレンチポップ“Mobo☆Moga”は4種類以上のタイトルに移植された曲だ。それ故、プレイヤーによっては聴いて思い浮かべる譜面や思いは違ってくる曲である。いろいろなタイトルの曲が収録されていているこのCDは、BEMANIシリーズを語るうえで欠かせない1枚だ。


白鳥 音乃

クリスマス一色な街に誘われて、サンタな衣装にチャレンジしてみましたBEMANI担当広報の白鳥音乃です。今回も耳より～なBEMANI情報をドドンッと皆さんにプレゼントしまっす。

1 続報！ "ポップンミュージック Be-Mouse" カワイイ～デザインが決定！

2 ギタドライブ続報！ ライブ限定グッズ情報大公開

初の音乃プレゼント企画！ 4コマ応募で豪華プレゼントが！

ほっし～ KONAMI ♪ MUSIC フル オリジナル新曲が大好評！



1 続報！ "ポップンミュージック Be-Mouse" カワイイ～デザインが決定！



キュートなフォルムのPCマウス、ポップンミュージックBe-Mouseのボディーカラーが皆さんのアンケートのご協力で「ワカバ」に決定しました。ライトグリーンとホワイトでとってもさわやかなデザインです。PCにつなげば「pop'n music Be-Mouse」(※付属のCD-ROMからゲームアプリケーションをインストールする必要があります。)を遊べます。



ボタンのレイアウトは選べるので、好みに合わせて設定しよう。



マウスの羽根を開いてポップンミュージックの世界に飛び立とう。

音乃のオススメポイント♪

「pop'n music Be-Mouse」はおまけだから大したことないとないと思ったら大間違いですよ。遊べるゲームモードは、3ボタン、5ボタン、9ボタンノーマル、9ボタンハイパーの四つのモードで遊べちゃうんです。ということは、初心者でも経験者でもしっかり楽しめるよん。そして、気になる収録曲はこれまでのポップンミュージックからスタッフが選んだオススメ12曲。なんと！ ゲームセンターで稼働中の pop'n music 15 ADVENTURE からの収録曲も！

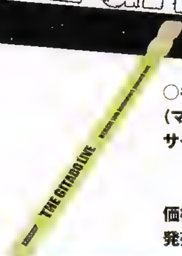




2 ギタドライブ続報！ ライブ限定グッズ情報大公開







○ギタドライブTシャツ
サイズ：フリーサイズ（Mサイズ）
価格：2,381円（税込2,500円）
発売日：2007.12.2

ギタドライブTシャツとギタドライブグッズセット（マフラータオル+ルミカライト）の二つのギタドライブグッズがライブ会場でゲットできますよ。クールな仕上がりで、カッコイイ～♪ 熱気溢れるライブをより楽しくあっつくしてくれること間違いなし。

○ギタドライブグッズセット
（マフラータオル+ルミカライト）
サイズ：マフラータオル98cm×19cm
ルミカライト23cm×1.5cm
（色：グリーン）
価格：1,905円（税込2,000円）
発売日：2007.12.2

音乃のオススメポイント♪

ギタドライブTシャツは黒を基調に白のイラストがカッコイイデザイン。ライブの時以外で着ても全然おかしくないはず。ルミカライトはライブでは欠かせない盛り上げグッズですよね～。そして、ギタドライブ終了したあともまだまだ情報公開します。ライブに行けなかった子も行った子も音乃ブログをチェキラッですよ。

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆人気曲「Blind Justice」に元王者TËЯRAが迫る！

1st	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~	Zektbach	【138.6pts.】
2nd	EDEN	TËЯRA	【89.1pts.】
3rd	零 -ZERO-	TËЯRA	【69.3pts.】
4th	murmur twins	yu_tokiwa.djw	【59.4pts.】
5th	GOLD RUSH	DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	【49.5pts.】
6th	Xepher	Tatsh	【39.6pts.】
7th	CROSSROAD ~Right Story~	jun with TAHIRIH	【29.7pts.】
8th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【27.2pts.】
9th	星をこの手に	DJ YOSHITAKAfeat.星野奏子	【24.8pts.】
10th	SigSig	kors k	【22.3pts.】

1st
Blind Justice ~ Torn souls, Hurt Faiths ~
Zektbach
138.6pts.

今月は再び人気が返り咲き、「Blind Justice ～ Torn souls, Hurt Faiths ～」が首位を獲得。毎月激動の2位、3位には、TËЯRAの新旧曲がくい込んだ！ 特に「零-ZERO-」は新曲ながら先月から3位を防衛し、安定した人気を見せている。

投票者の声
ゼクトバッハ最高！（佐賀県 弱JACK君）／聞いていると、とても切なくなります！（兵庫県 ライチさん）／歌詞を頑張って覚えるほど大好きです！（静岡県 蔚蘇さん）

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆ダブルスコア寸前！「月光蝶」伝説健在!!

1st	月光蝶	あさき	【271.7pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【141.3pts.】
3rd	CaptivAte～誓い～	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【87.0pts.】
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	【65.2pts.】
5th	この子の七つのお祝いに	あさき	【54.3pts.】
6th	こたつとみかん	ピンクカプセル	【48.9pts.】
7th	爆乱ヒットチャート	ギラギラメガネ団	【43.5pts.】
8th	Magic words?	森野くま子	【40.8pts.】
9th	しっぽのロック	板橋ギャング	【38.0pts.】
10th	太陽～T・A・I・Y・O～(ANOTHER SENSE EDITION)	星野奏子	【32.6pts.】

1st
月光蝶 あさき
271.7pts.

今月は一気に2倍近い票差を2位以下につけて、「月光蝶」が余裕の首位防衛を達成！ ここに票が集まったせいか、ランキング全体も新旧曲が入り混じる面白い結果に。「こたつとみかん」がこの時期にランクインするのは、もはや恒例!?

投票者の声
あさき曲ステキです！（新潟県 中村プレスリー君）／そらもう不滅ッスから。（香川県 燕瑞毅人さん）／なんでイイ曲ばっかり作るのよこのお方はっ!!（青森県 羽清アユカさん）

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆根強い人気は本物！セリカ、首位を再奪還！

1st	セリカ	【142.9pts.】
2nd	夏天	【134.5pts.】
3rd	彩葉	【126.1pts.】
4th	士朗	【121.8pts.】
5th	ツガル	【67.2pts.】
6th	セム	【63.0pts.】
7th	エレキ	【50.4pts.】
8th	鉄火	【42.0pts.】
9th	[illegible]	【33.6pts.】
10th	リリス	【31.5pts.】

1st
セリカ
142.9pts.

先月は彩葉に首位を譲ったセリカだが、ここで再び首位へ！ 楽曲用で人気再燃中の「零 -ZERO-」に登場するなど最近活躍も多いだけに、納得の結果だ。ほかの上位は根強い人気の顔ぶれで埋まっているが、惜しくも士朗は参の男になれず残念!?

投票者の声
やはりヒロインはこの場所じゃないと！（栃木県 ST205君）／最近やけにキレイになってない？（徳島県 レッツィ君）／目指せ！ 表彰台キープ！（岐阜県 SIVA☆Hiro君）

KONAMI♪MUSICフル 月間ダウンロードランキング

1st	VANESSA	朱雀(beatmania IIDX 14 GOLD)
2nd	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music15 ADVENTURE)
3rd	FIRE FIRE	Stripe E(beatmania IIDX 14 GOLD)
4th	うたかた	星野奏子(KONAMI♪MUSICフル)
5th	この子の七つのお祝いに	あさき(神曲)
6th	月光蝶	あさき(神曲)
7th	雫	あさき(神曲)
8th	夢幻ノ光	TËЯRA(RËVOLUTIΦN)
9th	ヒマワリ	小坂りゆ(BeForU)
10th	the keel ~Long Ver.~	Akino(pop'n music 11)

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

昨今は携帯着せ替えやプライズ商品など、さらなる進出を見せるBEMANIの世界！ 「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」ではさらにその輪を広げるべく、『IIDX』と『GD』の人気投票を集計中！

投票はアンケートハガキの自由欄で、3部門、それぞれの1位～3位へ同時に投票できます。1部門のみ、1位のみの投票などももちろんOK。各曲やキャラへの応援コメントも募集中！ 今月も投票者の方にグッズプレゼント特別枠をご用意して、投票お待ちしています！



投票者の中から抽選で3名様に「DDR HOTTEST PARTY」の北米限定プロモーション用CDをプレゼント！

リレーコラム こなみっくす

第23回 TQY

アルカディアではビートレイジングを真っ先に読んでくれてる皆さん、こんにちは。

いつもお世話になっているVJ GYOから「次、よろしく～！」って感じで頼まれたTQYです。

これ、読んでるころって、ギタドライブの数日前でジリジリって感じの人、多いのかなぁ？ 雑誌って発売日に買うからそうかもね。この原稿を書いている今も、神戸のサウンドスタッフが練習のために六本木へ出張したり、オリジナルグッズの校正が送られてきたり、現場はもうバタバタ。あーでも、今回、サウンドはめっちゃ気合入ってますよ～。

抽選に当たった方、本当におめでとう。当日をお楽しみに。抽選に外れた方にも、なんかいいことあるといいね。うん、お星様にお願いしときます。神戸のスタッフも、予算の許す限り（笑）、会場へ駆けつけます。デザイナーは出番ないけど、ライブの成功を一生懸命応援する心はひとつさ!!

そうそう、ビーマニ神戸では念願のHDのビデオカメラを導入しましたよ。すでにACGFDMV4やCSGFDMV3の一部の映像で試用したので、目の肥えた方はお気づきかも？ SDとHDは表現のレンジがぜんぜん違ってね、これはやっぱ自分で撮ってデータを触らないと、実感できなかったです。もうぜんぜん違うよ。当たり前か。

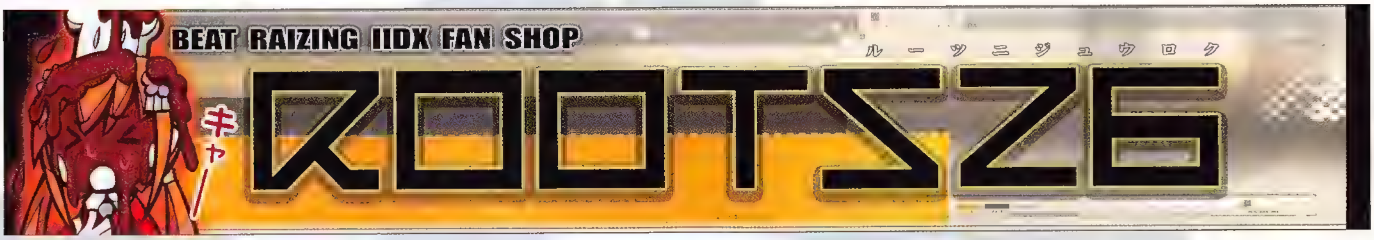
カメラにしろ編集機材にしろ、従来は一部のプロフェッショナルのみがアクセス可能の環境が、一般にも手が届くっていう変化の影響は大きいよね。しかも、場所によっちゃ、プロからアマまでみんなが同じスタートラインで競うって事もありえる。そんな環境も見据えて、今後ビーマニ商品はどう差別化していくべきか考える毎日。なりゆきで映像を時々作るぼくだって、専門の教育を受けたわけじゃないし、フラット化の恩恵を受けてます。

今回のライブのような1発モノは、経験豊富なプロにお任せしたいけど、模型をコマ撮りするアニメーションとかなら、懲りずに自分でしたいなーとか、今んとこそんな感じ。

ではでは、次回はこないだ焼肉をご一緒したメガネ仲間のshio忍さんにお願いします。マニアックなお話が楽しみですね～。ちなみに似顔絵は新人のnyt..が描いてくれました。



次回はShio忍さんが登場！





キャラクターランキング TOP3



セリカ
「メリクリー♪か～んぱ～い」

夏天
「ケ～キ～♪ん～おいしいニャー♪」

彩葉
「さ！ プレゼントターイムや～♪」

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

ⅡDXイラストギャラリー

さてさて今回もやってきました。ⅡDXイラストギャラリーです。皆さんゲームにイラストとⅡDXライフを楽しんでいますか？　当コーナーではイラストを大募集。描いたイラストに対するDJたちのコメントで、意外な一面を知ることも!?　奮ってご投稿を！



（兵庫県　猫太さん）

「さ～てと。俺の出番が近付いてきたぜ～」

「うぉっ！　暑苦しいからやめろ～」

「だから……触れるなと言うとろーが！（ギンッ！）」

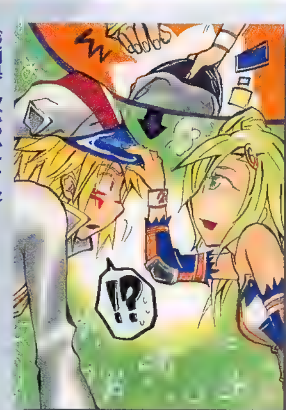


（栃木県　紫竜代さん）

「ていうか……オマエ一人にやらせるかー（パパッ）」

「ギャァーーッ！（バコーンッ）」

「あ……！　す、すまん。間違えた（汗）」

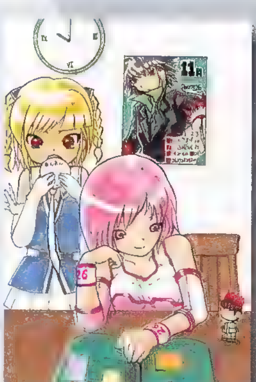


（愛知県　汐ふっかけさん）

「（ビューッ）うおっ！
風強いな今日は」

「ほらほら、ハイ。
子供じゃないんだから（ボフッ）」

「お、おう。ウルセーな～
（ドキドキ）」



（島根県　コニャック君）

「～♪もうすっかり冬の季節よねぇ……（ツンツン）」

「？　お姉ちゃん上機嫌ネ。何かあったニャ？」

「へっ？　べ、別に何もないわよ～。」



（茨城県　mikoko君）

「えーと？　何か……忘れていた気がいたしますわねぇ……。」

「そーいやヒー姉ェ。本家に「姉様」一人で大丈夫なの？」

「……!?　す、すっかり忘れてまし……た……わ（たら～）」



（福岡県　皐月トミイさん）

「うぅ～お、重い。セムさんコレ何入ってるんですか～？」

「フフフ。それが「幸せ」の重みなのだよエリカくん♪」



（東京都　ZETA君）

「わ？　冷えると思ったら雪降ってきたニャー♪」

「わ、ホントだ。ホワイトクリスマスだねぇー♪
……といっても今年もROOTSのお手伝いだけど。」



(福島県　森園泉さん)

「さぁさぁシアも早く着替えて。始まっちゃうよ」

「はーい。プレゼント準備よ～し♪」

？「……さ。行きましょ♪ウフフ」

「だ、だれッ!?」

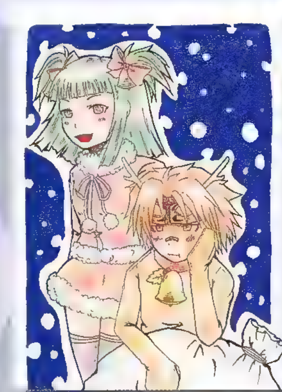


(愛媛県　蜂子さん)

「う～ん。イイネェ」

「う～む。ヨイデスネェ」

「……ちょっと～！　向こう行ってなさいよ～！（な、何で私だけこんなカッコなのよ……）」



(東京都　すぎよしさん)

「ホラ！　アンタもぐずぐずしないの！（パシッ）」

「へーへー。わーったよ。ったく、何でトナカイなんだ（チリン♪）」



(東京都　HG君)

「……そーいえば。最近の俺の立ち位置って……」

「お！　どーした少年！　何か悩みごとかね？　ハハハ」

「……（こんな大人にならないように気をつけよう）」



(愛知県　苺ユリアさん)

「あ～。良いお湯だった～♪（ホカホカ）働いた後にはやっぱりお風呂よね～」



(三重県　睦月那弥さん)

「（ムグムグ）おひゅかれさみゃ～（モグモグ）」

「……いや。だからせめて着替えてから食べなさいよ……」



(福岡県　15さん)

「どちらの「血」が正しいかは、いずれ分かることだ……」

「……やはりお前は親父殿に似ている。いくら自分で否定してもな」



(新潟県　桐嶋滴さん)

「闇色のアルファリオン、隠れ月……。あの人はもう居ないのですね」

「すまないイルフィ……君にはつらい事ばかり頼む事になってしまうな……」



(茨城県　森久保初さん)

「ハハハハッ。……これで同等、いや、俺は貴様を超えたよ兄上殿！」

「フフ……そう。その「黒」こそ……オマエには相応しいさ……。さぁ、踊れ人形よ。美しく！」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。(165ページ参照)





DDRエリアファンミーティング
X10(エクステン)リポート!!

DanceDanceRevolution SuperNOVA2

DDRの一大イベント、エリアファンミーティングがついにスタート。今回はその最初を飾ったキャッツアイ町田店のイベントリポートを凝縮してお届け。その他解禁情報も掲載しているぞ!

DanceDanceRevolution SuperNOVA2
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発売日：2007年8月(稼働中)
■使用基板：――

Text: [illegible]

Visual Liveでお祭りスタート!

イベント当日は台風という悪天候の中だったが、会場のキャッツアイ町田店には多くのDDRファンが集結したぞ! 入場後、イベント開始を待ちわびていると、会場全体が暗転。ステージに設置されているスクリーンから飛び出してきたのは何と「PARANOiA」の映像とサウンドだった。それを皮切りに次々とシリーズを代表する楽曲と映像が流れ、それらは会場にいるファン全員の目と耳を釘付けにしていたぞ。

Store Battle

Visual Liveで気持ちが熱くなった後は、より熱いコーナー「Store Battle」へ。当日会場から抽選で選ばれた総勢12名が、それぞれ3名ずつ即席でチームを組んで全4チームで競ったぞ。

バトルモードを使ったトーナメント方式で進む中、相手の攻撃をものともせずコンボをつなぐ姿も見られ、終始レベルの高いバトルが展開されており、会場からは歓声や感嘆の声が沸き起こっていた。

そんな激戦をくぐり抜けて見事優勝したチームには、このイベントでしか手に入らないレアグッズがプレゼントされていたぞ。





イベントといえども真剣勝負。互いの[illegible]を思う存分ぶつけ合っていた!!

Perfomer

出場した各パフォーマーが、それぞれ個性的なダンスを披露し、会場を沸かせていたぞ。



Zio
ブレイクダンス



日本舞踊
火雪



チアボーイズ!?
lisset



今回唯一ユニットで参加した「lisset」のlisky氏とSETI氏。息の合ったダンスには、会場から声援が飛んだ。

Store Battleの次は、DDRならではの文化として根付いているパフォーマンス。これは、譜面に合わせた足運びから、独自のダンスに発展させるというオリジナリティあふれるもので、DDRの歴史を語るには切っても切り離せないものだ。

そんなPerfomerでは、3組のプレイヤーがパフォーマンスを披露してくれた。それぞれのプレイヤーが、フットパネル上で個性豊かなステージを作り上げており、そのダンスに会場からは歓声や声援が上がっていた。そこで、参加したプレイヤーの中から、Zio氏にショートインタビューをしてみたぞ。

ショートインタビュー with Zio

――DDRを始めたのは[illegible]

Zio 一番最初の『1st』からやっています。当時からヒップホップやハウスなどのストリートダンスをやっていたので、パフォーマンスも出た当初からやっていました。

――[illegible]

Zio 「ダンス」ゲームということを見ている人たちに感じてほしい、難しい曲や譜面じゃなくても十分楽しめる、そんな感じで踊れたらと思い、今回の形になりました。自分の動きに対してどのようにカーソルを合わせていくかという点で一番苦労しましたね。自分のパフォーマンスは決まった動きはいくつかあるのですが、ほとんどの動きが即興なので。実は町田でのパフォーマンスも、同じようにほとんどが即興です。曲に対してのフィーリングが重要だと思います。

――[illegible]

Zio スコアやパフォーマンスなどいろいろ考え方はありますが、自分は今まで通りに音の波乗りを楽しんでいきたいと思います。

DDRで踊ってノリ切れwinter！

解禁要素、モリモリ出現中!!

マイグルーヴレーダー

プレイ結果によって変化していくマイグルーヴレーダー。五つのある各パラメータが100に達すると、それぞれ以下の楽曲が解禁されるぞ。

BRILLIANT 2U -"STREAM" Special-
AM-3P -"CHAOS" Special-
D2R -"FREEZE" Special-
DYNAMITE RAVE -"AIR" Special-
B4U -"VOLTAGE" Special-

どの曲がどのレーダー値で解禁されるのかは、曲名を見れば分かる通り。そしてすべてが100に達すると「DEAD END -"GROOVE RADAR" Special-」がプレイ可能になるのだ。

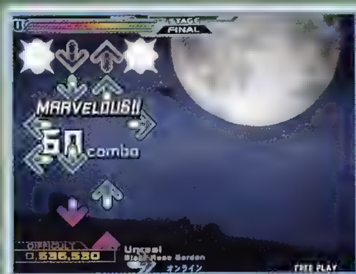
エンジョイレベル

規定レベルに達すると隠し要素が次々と解禁していくエンジョイレベル。中でもオススメなのはコースオーダーできる数の増加。Lv.25で2コースまで設定可能になり、それ以降はLv.80、Lv.100、Lv.150でそれぞれ1コースずつ増加し、最高5コースがセット可能になるのだ。

SPECIAL COMMENT

マイグルーヴレーダーの要素を伸ばしやすい曲について、スタッフの方にちょっとだけコメントをもらったぞ。

FREEZEはSINGLE、DIFFICULTの「CURUS」。AIRはSINGLE、DIFFICULTの「Sweet Sweet ♥ Magic」や「Dance Dance Revolution」がオススメ。自信があれば「Unreal」も効果的。CHAOSは「CHAOS」のBASICでもある程度伸ばせますが、それ以降は高難度曲のクリアも必要です。STREAMやVOLTAGEを上げるにはかなりの実力が必要で、「MAX」系のEXPERTがクリアできないとちょっと厳しいかもしれませんね。



[illegible]を参考にしてプレイしていくのも一つの手。全曲解禁を目指せ！



CONCENT Kyo-fU

CONCENTの別衣装バージョンで、エンジョイレベルのLv.85で登場する隠し要素だ。キミはもう見たかな？

ここで紹介した隠し要素のほかにも、現在Reven-G改の「Arrabbiata」とDJ YOSHITAKAの「Bloody Tears (IIDX EDITION)」が解禁している。さらに、12月16日まで第2回インターネットランキング「第2回 ガチンコ★ダンス祭り」が開催中だ。ランキング対象コースに入っている新曲は、通常プレイではまだ遊べないがバトルモードではプレイ可能なのだ！　待ちきれないキミはバトルモードをプレイしてみてはいかがかな？

Artist Talk

白熱したStore Battleの後は、NAOKI氏とU1-ASAMi氏が登場してのArtist Talkコーナーへ。

DDRの10年間を振り返る話題からWii版『DDR HOTTEST PARTY』の話まで、いろいろなトークが繰り広げられた。

最後には、「クリエイターとして何度も挫折しそうになったけれど、みんなの応援でここまでこられた。またもう一度、DDRのブームを皆と一緒に作りたい」とNAOKI氏。そしてU1氏も「DDRと共に歩んでこられたことを誇りに思っています。DDRを世界中で盛り上げたい」とそれぞれ決意と感謝を口にしていたぞ。





ここでしか聞くことができないトークを展開していたNAOKI氏とU1氏。中には会場のファンへ向けた質問などもあり、とても和やかで明るいムードだった。

Talk Room



[illegible]で濃密な会話が展開されていたぞ。



DDRエリアファンミーティングの後には、場所を移してTalk Roomが開催された。ここは事前に抽選で選ばれた5組10名のみが参加できる超スペシャルなイベントになっており、DDRシリーズはもちろんBEMANIシリーズ全体を通してもこういったイベントは初の試み。そのためNAOKI氏、U1氏をはじめ、参加したファンも最初は緊張の面持ちだったが、徐々にとけ込み始め最終的にはここでは書けないような濃い話もいろいろ飛び交っていた（笑）。第9回以降ならまた応募は間に合うぞ！（11月30日現在）

残り4カ所！全国横断中!!

全国10カ所で開催されるDDRエリアファンミーティングもいよいよ大詰め。ファンならぜひとも参加しておきたいこのイベントも残すところ西日本の4カ所のみ！　なかなかイベントが開催されなかった地域ばかりのため、この機会に近くの地域に住んでいるファンのみんなは参加してみてはいかがかな？　今年最後の大型イベントはコレでキマリだ！

http://www.konami.jp/bemani/event/ddrx10/

第7回　12月15日（土）
アミュージアム高松店
香川県高松市伏石町111-1

第8回　12月16日（日）
ファンタジア店
広島県広島市安佐南区緑井6-21-1
（フィエラ・ディ・ブローバ7F）

第9回　12月22日（土）
THE 3RD PLANET コマーシャルモール博多店
福岡県福岡市博多区東光寺町2-6-40

第10回　12月24日（月）
THE 3RD PLANET ジャングルパーク鹿児島店
鹿児島県鹿児島市与次郎1-11-1
（フレスポ　ジャングルパーク内、2F）

BASEBALL HEROES 3

© 2005 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

今月は対戦で勝利に直結する知識＆セオリーを中心にお届け。加えてレア度の高い新カテゴリーのカード“ハイライト”の画像を全球団一挙に公開するぞ。

新しいセオリーを知り 実戦に強くなる

ベースボールヒーローズ3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：ー

Text：マンモス丸谷

試合前の心構え モチベーションとコンディション管理

選手個々のコンディション（体調）が勝負の結果に大きく影響する本シリーズ。いままでは選手の体調をプレイヤーが調節することはできなかったが、今作はモチベーションに注意を払うことで調子を上向きに持っていける。モチベーションはスタメンや守備適正のあるポジションで起用するとアップ。ベンチで過ごす期間が長びいたり、適正のない場所へ起用すると低下する。選手の体調とやる気を管理して常勝集団を目指そう。



モチベーションは途中出場でもある程度は上がる。打順や投げさせる場面も影響するようだ。



打者は絶好調時にめざましい活躍を果たすとコンディションがさらにアップする。

使用停止カードについて

『BBH3』も前作までと同じように2007年のシーズン開始までに現役引退、メジャーリーグをはじめ他国に移籍した選手は使用することができない。新チームを作成する際には注意しておこう。逆に、日本球界に復帰した選手は使用可能。この例に当てはまるのがバファローズのローズと、2007年のシーズン途中でカープに加入したアレックス（元ドラゴンズ）。持っている人はあえて旧カードを使ってみるのも一興か？　使用停止選手名一覧は各ページ下欄外にまとめたので参考にしてほしい。

監督の異名を紹介

試合で対戦に勝つことや試合数を重ねることで、得ることができる監督の称号がある。その一部をここで紹介しよう。

【通算1勝】ニューフェイス
【通算10勝】新進気鋭
【通算100試合】百戦練磨
【通算500試合】大ベテラン
【3連勝】疾風怒濤
【5連勝】唸る剛腕
【全国ペナントBクラス入り】未完の大器
【全国ペナントAクラス入り】実力派

12球団のハイライトカード、コンボ・黄金バッテリーを公開

劇的な勝利を再現したハイライトカードとチームの顔、黄金バッテリーを公開！

北海道日本ハムファイターズ

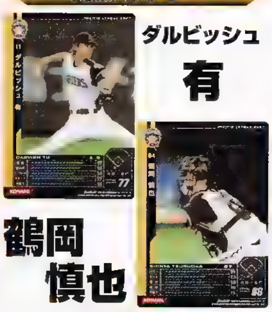
武田 久



九回一点差無死満塁という絶体絶命のピンチを攻めの投球で見事に鎮火。ピンチでの強さは本作のスキルでも再現されている

黄金バッテリー

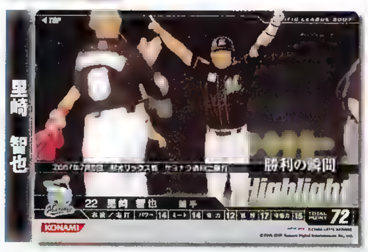
ダルビッシュ 有
鶴岡 慎也



ダルビッシュが先発する際は必ず鶴岡がマスクを被る。ゴールデングラブも獲得した相思相愛、鉄壁のバッテリーだ。

千葉ロッテマリーンズ

里崎 智也



目立ちたがり屋の里崎にとって延長12回裏、サヨナラのチャンスはまさにオイシイ場面。打撃に加え守備、送球スキルも高い。

黄金バッテリー

成瀬 善久
里崎 智也



最優秀バッテリー賞を獲得した成瀬、里崎のコンビでコンボが発動。最優秀防御率、最高勝率の能力を引き出せ！

読売ジャイアンツ

内海 哲也



若きエースがチーム初完投を達成。その後もローテーションを守って勝ち星を重ね、リーグ優勝に大きく貢献した。

黄金バッテリー

内海 哲也
阿部 慎之介



スタミナが強化され、ハイライトカードのような完投が狙えるように。阿部の打撃は捕手としてはナンバーワンだろう。

中日ドラゴンズ

英智



球界屈指の守備力のいぶし銀がバットで魅せた！　サヨナラ打が多く試合後の天然系ヒーローインタビューも名物。

黄金バッテリー

川上 憲伸
谷繁 元信



どんなコンディションでも試合を作れるエース川上と、不動の女房役、谷繁。黄金バッテリーでの選出は当然の流れか。

『BBH1、2』使用停止カード　【日ハム】アルモンテ/石本努/井場友和/入来祐作/岡島秀樹(巨人)/芝草宇宙/SHINJO/ディアス/トーマス/マシーアス/ミラバル/リー　【ロッテ】垣内哲也/ケビン・バーン(横浜)/セラフィニ/バスクチ/初芝清/フランコ　【巨人】大西　崇之(中日)/ディロン/グローバー/桑田真澄/後藤孝志/後藤光貴/中村隼人/原俊介/堀田一郎/元木大介　【中日】大友進/落合英二/マルティネス/森章剛/柳沢裕一

攻撃時のセオリー ～点が取りやすくなった特性を最大限に活用～

前作よりも点が取りやすくなった『BBH3』だが、毎試合エース級のピッチャーを打ち崩すのは至難の技。安定して勝つには、点を取りやすい状況作りや、相手の投球を読む力が必要。ここでその基本を覚えておこう。なお初期に猛威を奮った投手の打撃は11月中旬のアップデートで修正されている。投手のバッティングに過度の期待を抱くのは禁物だ。

打撃は読みと選手任せを使い分ける

本作では打撃能力の高い選手は、カードメモリの位置に関わらず、相性の悪いサインがかち合った場合でもヒットにしてしまうことが多い。そのため相手の投球傾向が分からない場合は使用回数に制限のあるサインを使わず、カードメモリ、狙い球を調整して打つほうがいい。ただし今作は投手がメモリをパワー寄り、コントロール寄りのどちらかに置いても球速が変化しないので、狙い球を一点読みするのは若干難しくなっている。確実に打ちたいときはサイン、またはVSを使用して読みあい（プレイヤーの責任で勝負）に持ち込むほうが無難だ。サインの相性については次ページにて触れているので、そちらを参考にしてほしい。



調子が上向きで打撃能力の高いと、メモリで読み負けていても好結果を出すことも。



投手のスタミナが多いと相性のいいサインが当たっても凡打になる可能性が高い。

足を絡めた作戦の注意点

盗塁、エンドランなど足を使った作戦は成功時の見返りが大きく、コース指示のみやノーサイン相手には成功率が高い。しかし［盗塁（エンドラン）警戒］といった一点読みのサインに非常に弱くなっている。読まれるとダブルプレーが多発することになる。使いどころを間違えないように。



エンドラン失敗は選手の走塁能力に関わらず帰塁しないことが多い。



肩力、守備力の高い捕手なら外角球を投げさせると高確率で盗塁を刺せる。

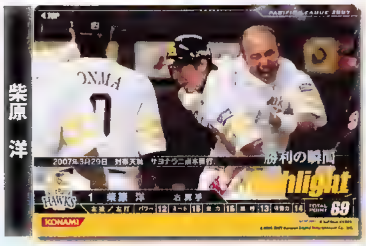
打球指示で進塁をサポート

本作でバリエーションが増えた打球の強さや方向を指示するサインは、単純にヒットを打つだけならあまり使う必要がない。ヒット狙いなら外角や低めを読んだら［センター返し］や［見極めていけ］、内角球には［積極的にいけ］を合わせたほうがいい結果が出るからだ。打球の指示が役立つのは走者を進めたいとき。［右方向＋叩きつけろ］の打撃指示は成功率の下がった、バント、エンドランよりも計算できる。前作の進塁打と同じような感覚で使うことが可能だ。



守備力の低い選手のいる方向に打球を叩きつけると内野安打が少なくない確率で発生。

福岡ソフトバンクホークス



代打、スタメンのどちらであっても与えられた役割を十二分にこなす。サヨナラ、満塁、代打、初球と多くのスキルを持つ。

黄金バッテリー

杉内 俊哉





山崎 勝己

杉内はチーム一の勝ち星を重ね不調の新垣、斉藤和己の影響を最小限に抑えた。捕手は守備力の高い山崎が選ばれた。

東北楽天ゴールデンイーグルス



「神の子、不思議な子」ことマー君のプロ入り初勝利をカード化。ブンブン丸こと池山（写真中央）ファンも注目の一品か!?

黄金バッテリー

田中 将大





嶋 基宏

稀代の知将、ノムさんの英才教育を受けるルーキーバッテリー。田中の持つレアスキル勝負運を活かして勝利をつかめ。

阪神タイガース



「フジモン」の愛称で多くのファンから愛されるトラの名脇役。気迫のヘッドスライディングでサヨナラ勝ちを呼びよせた。

黄金バッテリー

下柳 剛





矢野 輝弘

ベテラン同い年コンビが黄金バッテリーに選出。スタミナがアップするコンボの効果で、長いイニングも任せられるか!?

横浜ベイスターズ



ドラゴンズ時代から定評のある代打でサヨナラタイムリー。守備の数値も悪くない。新天地のライオンズでも活躍が期待される。

黄金バッテリー

土肥 義弘





鶴岡 一成

12球団で最も発見しづらいであろうコンボ。鶴岡の走力15は捕手では屈指の数値。打撃もミートは相川よりも上。

『BBH1、2』使用停止カード 【福岡】岡本劭能/カブレラ/城島健司/田口昌徳/出口雄大/バティスタ/P-フェリシアーノ/瑞季/宮地克彦/ 【楽天】金田政彦/川尻哲郎/小林宏/酒井忠晴/戸叶尚/トレーシー/ホッジス/益田大介/ラス/ロペス/ 【阪神】井川慶/オクスプリング/片岡篤史/久慈照嘉/スペンサー/ブラウン/的場寛一 【横浜】斎藤隆/佐々木主浩/セドリック/ソニア/田中一徳/ベバリン/ホルツ/若田部健一

守備時のセオリー　～悪い流れは監督の力で断ち切る～

前作は攻撃時にサインの大半を消費し、守備時は相手がサインを使ってきたときに対応するといった戦いかたが主流だった。つまりカードの調整でしのげる場面が多かったのだが、本作ではノーサインだと連打を浴び、大量失点に繋がるケースが多い。早めに危険の芽をつみとる仕掛けとバッターを打ち取りやすいサイン相性を知り、失点を抑えよう。

コースに投げ分ける意図を知る

汎用性の高いサインが消えたため、本作では打者を抑えるサインはコースの指定が大きなウエイトを占めることになった。そこで実際の野球におけるセオリーと照らし合わせつつ、有効なコースの投げ分けかたを覚えておこう。ただ、相手打者の調子によっては読み勝っていてもヒット以上の結果の場合がある。それでもホームランはサインで読み勝つことでたいてい防ぐことが可能。勝負どころではサイン使用を推奨したい。

外角高め　実際の野球では決め球にはあまり使わないコース。だが盗塁に強く(キャッチャーが捕球後に投げやすいため)、力の無いバッターに対してはゴロを打たせる球として使える。球種は直球勝負にしておくとより塁上の走者をアウトにしやすい。捕手の能力が高ければ変化球でも盗塁を刺せる可能性が高い。

内角高め　決め球としては球威のあるピッチャーが直球を投げる際に使うのが一般的。パワー寄りの打撃や積極的にいけを合わせられると痛打されるので使うのに勇気が必要な選択肢だが、本作で多用されるセンター返しに強い。要所で使って相手に内角を意識させ、有利な読み合いに持ち込むのだ!

外角低め　打者の手元から遠く、分かっていても打ちづらいコース。ただしセンター返しや流し打ちを選択されると長打にはなりにくいが、ヒットを打たれやすい。外角低めに限らず、制球力の低い投手に高さと内外の両方を指定すると、四球になりやすい。外角、もしくは低めのみを命令することも考えておこう。

内角低め　落ちる球やスライダーなどで三振を取りにいく際に使われる。スライダーは右投手なら左打者の目線から消えるようなコースに投げ込むことが多い。打者の膝元をつく「インスラ」も有効な手段だが、手元が狂って甘くなると長打コースになる危険性を含む。コントロールの悪いピッチャーには要求しにくいコースだ。

中継ぎは頭数も重要

今作のペナントはカレンダーにそって日程が組まれ、先発ローテーションが組みやすくなった。だが中継ぎの体力回復が総じて遅くなり、同じパターンの継投を続けていると回復が追いつかなくなる。勝ちパターンの継投を複数用意しておくか、スタミナが高め(14以上が目安)の中継ぎ投手を登録しておくといいだろう。



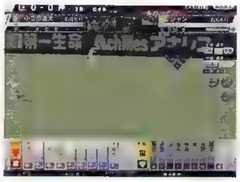
体力の低いセットアッパーに二、三回を投げさせると次の試合までに完全回復は難しい。

外野守備を見直しミスを減らす

すでにプレイした人はお気づきだろうが、本作では鋭い打球がグラブを弾いたり、外野の間を抜けていくことが多い。選手の守備力が総じて下がった(モーションがリアルになって超人的プレイが減った)といっていいだろう。とくに外野の影響は大きく、並の守備力では単打が二塁打になる。大量失点に悩んでいる人は外野手、加えてライナーや高いバウンドの打球が飛んでくる三塁の守備を見直してみよう。



外野手は右(左)中間を破られない守備力か、進塁を抑止する肩が欲しい。



打球を後ろにそらさない狙いで、「外野後退」を指示するのも今作ならアリ。

西武ライオンズ

リーファー



敵の戦意を喪失させる初回満塁グランドスラム。二年で三本の満塁ホームランを打ったおかげで満塁のスキルを得た。

黄金バッテリー

涌井秀章



細川亨



最多勝を獲得した涌井が文句なしのエース。その涌井と組む細川は守備力の高い隠れた名捕手。バント職人としても有名。

オリックス・バファローズ

平野恵一



炎上か好投の二択に終始した感のある、これからのチームを背負うエース候補。阪神との関西ダービーに勝利した日をカードに。

黄金バッテリー

デイビー



日高剛



援護の少なさに涙を呑んだデイビーだが、安定感はチーム随一。プレイヤーの努力で勝ちを拾うのだ。

広島東洋カープ

喜田剛



タイガースとのトレード後、さっそく仕事を果たした試合。チームになじんだ来季が本番。主力として活躍することができるか!?

黄金バッテリー

黒田博樹



倉義和



最高値のスタミナを持つ黒田が倉と組むと一層タフに。メジャー挑戦となると本シリーズでの活躍はラストになる?

東京ヤクルトスワローズ

鈴木健



涙のラストヒットが記憶に新しい鈴木健が今年の交流戦でサヨナラヒットを放った試合。勝負強い打撃はゲーム中でも健在!

黄金バッテリー

グライシンガー



福川将和



福川は攻守ともに思い切りの良さが光るポスト古田。来日一年目のグライシンガーのポテンシャルを大いに引き出した。

『BBH1、2』使用停止カード　【西武】上田浩明/高木大成/田﨑昌弘/松坂大輔/森慎二　【オリックス】オバミュラー/ガルシア/グラボースキー/塩谷和彦/ブランボー/前川勝彦/マック鈴木　【広島】天野浩一/野村謙二郎/J･フェリシアーノ/福井敬治/ベイル/ロマノ　【ヤクルト】岩村明憲/山本樹



新機体の参戦が決定!

オトメディウス

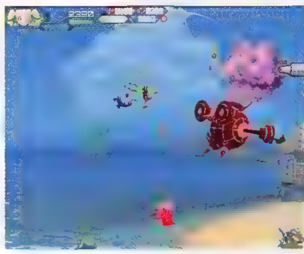
OTOMEDIUS™

稼働店舗も続々と増え、徐々に盛り上がってきた『オトメディウス』。今月は、新たに使用可能キャラクターとして登場する"マドカ"と、アレキサンドリアステージのワンポイント攻略を紹介。さらに、横スクロールSTG初心者ガイドも掲載と、盛りだくさんの内容でお届けするぞ。

オトメディウス
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ネットワーク対応シューティング
■操作方法：タッチパネル+レバー+3ボタン
■発 売 日：2007年10月(稼働中)
■使用基板：ー

Text:黒鉄タカスエ

名作・ツインビーより参戦!



スーパーファミコン版の『Pop'nツインビー』で登場した「マドカ」が吉崎キャラとして復活! ロケットパンチで敵を粉砕しちゃおう!



ライディングバイパー(戦闘騎) マードックバイパー



マドカ

CHARACTER PROFILE

カワイイ顔してメカ(機械)のことならなんでもおまかせ! の14才の天才技術系少女。人類と意思を持ったメカであるBee(ビー)が共存する世界、惑星メルからこの地球にやってきた。

とにかくメカ全般に強く、秘密時空組織「G」の超兵器であるRVすらマドカの手にかかれば原型をとどめないほどに改良されてしまう。そもそも何かのメカがマドカの目の前にあると、彼女にはそのメカの「本来あるべき姿」がありありと見え、もうなんとしても改良せずにはいられなくなるらしい。また古代の断片的な記録から、メルの伝説に登場する3体のBee、ツインビー、ウインビー、グインビーを復元することにも成功している。

故郷の惑星メルにおいてマドカは、そのキュートさ、伝説のBeeを復元するなどの数々の天才ぶりで、かなりの有名人というか国民的(星民的?)アイドルといった扱いを受けている。マドカのまわりには、いつも取材用のテレBeeが飛び回り、その言動は、常に記録され報道される。

かつては伝説の女王によって平和を謳歌していた惑星メルだが、度重なる侵略で、女王の神秘的な加護は失われ、一度は完全に荒廃してしまった。それから数百年、現在は、人間とBeeの努力で元の美しい世界に戻りつつあるが、唯一取り戻せていないものが人々を導く女王の存在である。

マドカは、常に新たな女王の誕生を望み続けてきたメルに住むすべての人とBeeにとって、最も新しい希望の星なのである。

でもこんな状況はマドカにとっては大迷惑。だれにも気兼ねなくメカの研究や、もう一つの趣味であるお菓子作りに熱中したいし、ほかにもやりたいことはいっぱいあるのに! だから、彼女の前に秘密時空組織Gが現れ、組織への参加を打診してきたとき、マドカは周囲の猛反対を振り切り即承諾、お気に入りのリュック一つとお供のツインビーたちと共に、一番面白そうな任地、地球に旅立ったのである。

パワーアップメーター	SPEED	BACK	VULCAN	R.PUNCH	S.OPTION	BURST
Power Up	スピード	バックダブル	バルカン	ロケットパンチ	サーチオプション	バーストチャージ

アレキサンドリア ステージ攻略

今月は、アレキサンドリアのポイントを紹介。ハードやエキスパートを選んだり、ランクが上がっていると、道中突然ザブが出現するので、自分の周囲にも気を配っておこう。



基本方針

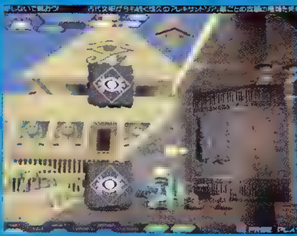
アレキサンドリアは、前半、中盤、後半の三つのエリアに分けることができる。前半は棺型の敵カノピック・ジャー、中盤は縦方向へのスクロール、後半はコマンダーブロック&パープルスネークと戦っていく。基本的に、前半はレーザー系の装備で、中盤はテイルガンやバックダブルなどのチョイスがベスト。後半もレーザーを使いたくなるが、ボス戦で後ろに攻撃できないと厳しいので、難易度ノーマル以外はダブル系装備のまま進むのがオススメ。

前半冒頭と中盤の最後に出現するラー・ユキーバは、ランクによって2種類のタイプが登場。黒いものは破壊できない。素早くどちらのタイプかを判断して対応しなければ、回避不能の状態に追い込まれてしまうので注意。



状況によっては、パワーアップカプセルを返して次のエリアに備えることも必要。ステージ構成をしっかり覚えておこう。

ラー・ユキーバは回転しながら進んでくるので、当たり判定に十分注意して回避しなければならないぞ。





棺の中身に気を付けろ

前半は主にカノピック・ジャー(以下:棺)との戦闘がメインになる。棺は画面真ん中あたりまで進んできた後、上下に分割されてケプル(以下:砲台)が出現する。棺自体を破壊すれば砲台も一緒に壊れるが、棺は耐久力が高めなので、砲台を狙っていった方が確実だ。その際、無理に間に入らずオプションを重ねておけば砲台と一緒に棺も破壊できるぞ。



スコーピオン・シップを見逃すな!

スコーピオン・シップは、画面右端に来るまでは当たり判定が無い。背景と勘違いしがちなので、出現したら注意。



迫り来るラー・ユキーバ

エキスパートで挑むと、序盤で破壊不能な黒いラー・ユキーバが迫ってくる。タイミング良く間を抜けなければならない。



オプションで棺を破壊

オプションを重ねて攻撃すれば、比較的簡単に棺を破壊できる。砲台も攻撃しておけば、より安全なので試してみよう。

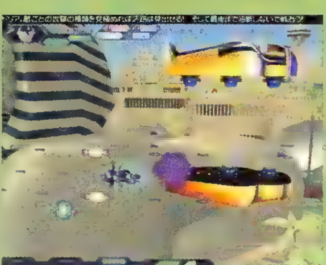
初心者のための横スクロールSTGプレイガイド



今回は、パワーアップに関連したトピックを二つ紹介。常にフルパワーアップでは難度が高いので状況に応じた計画的なパワーアップを心掛けよう。

パワーアップは控えめに!?

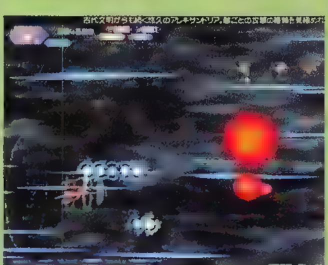
『オトメディウス』は、グラディウスシリーズの伝統(?)にのっとり、自機のパワーアップ状況によって難易度が変わっていく。過去の作品では『パロディウス』が特に顕著だったが、オプションを四つ付けてレーザーを装備すると、難度が格段にアップしてしまう。敵の攻撃と自機の攻撃力を天秤にかけて、適切なパワーアップができるようにしよう。



1~2面では、オプション2個(+ミサイル・ダブル)だけでも十分に敵を倒していくことができる。敵の攻撃が激しくなってきて押されがちになってきたら、オプションを追加したりレーザーを装備したりしてみよう。最初からフルパワーアップしてしまうと、敵の攻撃が激しくなり過ぎるぞ。

D-バーストでカプセル回収

D-バーストで倒した敵は、すべてパワーアップカプセルになる。そこで、ゲーム開始直後やミス直後にD-バーストを使うことで、大量にパワーアップカプセルを回収して一気にパワーアップしていくのがオススメ。ある程度パワーアップしている場合でも、バーストゲージのチャージに充てられるので、敵が多いところでは積極的に使っていってOKだ。

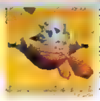


D-バーストでカプセルを出現させたときは、たくさんのカプセルが密集してしまい、パワーアップメーターの制御が面倒なことも。取りたいパワーアップに合わせるのに夢中になっているといらないダメージを受けてしまうので、敵の出現状況には十分注意しておこう。

出現敵一覧


カノピック・ジャー


ラー・ユキーバ

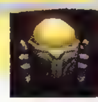

スコーピオン・シップ


コマンダーブロック


パープルスネーク


モ・クバザ


王家棺

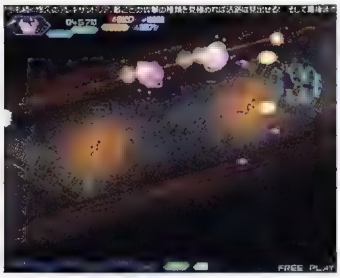

ケプル

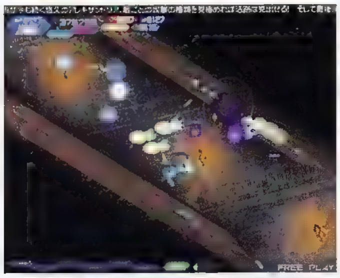
上下左右から敵が迫る!

このエリアでは、マップを見れば分かるように下方向にスクロールしていき、王家棺から包帯ペンタが出現して攻撃してくる。難易度が低ければそれほど攻撃は激しくないが、少しでもランクが上がっているとテイルガンやミサイルを装備していないとかなり厳しい。

最後の狭い通路ではラー・ユキーバが前から迫ってくるので、すき間に入ってやり過ごさなければならない。壁への接触に注意!


ランクが上がっていると、包帯ペンタを倒したときに撃ち返しの炎弾がゆらゆらと飛んでくる。きっちりと処理しておくこと。

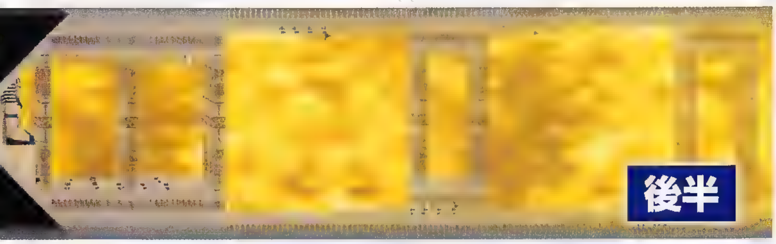

テイルガンを装備できていれば、適当に撃っているだけでも敵をドンドン倒していける。このエリアに来るまでに装備しておこう。


ランクが上がっていると、さらにザブが出現。後ろから迫ってくるので、見逃しや撃ちもらしの無いように気を付けよう。

中盤



後半



片っ端から破壊、破壊!

後半エリアは、大量のコマンダーブロックが相手。青いパネルからはレーザーが、赤いパネルからはパープルスネークが出現する。パープルスネークは背後からも攻撃してくるので、画面左端に張り付いていると危険だぞ。



アレキサンドリア　ボス戦ワンポイント攻略

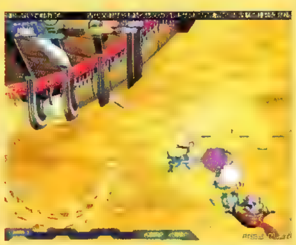
難易度選択に関係なく、ブルースネークが飛び出してくる。速度と数が難易度によって違うぞ。


基本的に正面で連射していればオーケーだが、回避する際は大きくぐるっと回ろう。


ボス戦が始まったらすぐに、下の砲台を壊しておくと楽になる。

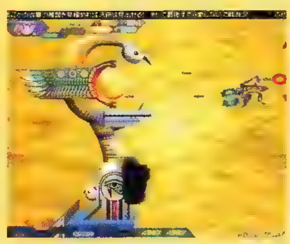
難易度ハード、エキスパートのときはボスの下に移動してイエロースネークとの戦闘になるのだ。


イエロースネークはコアから突然飛び出してくるので気を付けよう。


コアを破壊できないときは、ボス本体から離れた位置で回避。

第2段階と同じく、ハード、エキスパート時に戦うレッドスネーク。後ろに攻撃できないとキビシイ。


レッドスネークは自機をゆっくり追い掛けつつ尻尾から攻撃してくる。

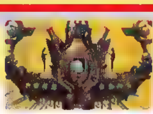

テイルガンを装備していれば、比較的楽に処理することができるぞ。

太陽の船を破壊すると、スカラベユニットが出現。難易度ハードの時には戦わずに済む。

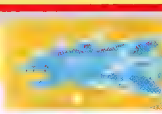

上下に激しく移動しながら、弾をひたすらばらまいてくる。細かく動いて回避しよう。

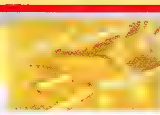

ゲージが余っているようなら、D-バーストを使って一気に撃破を狙ってもいい。

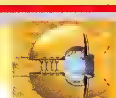

包帯ペンタ

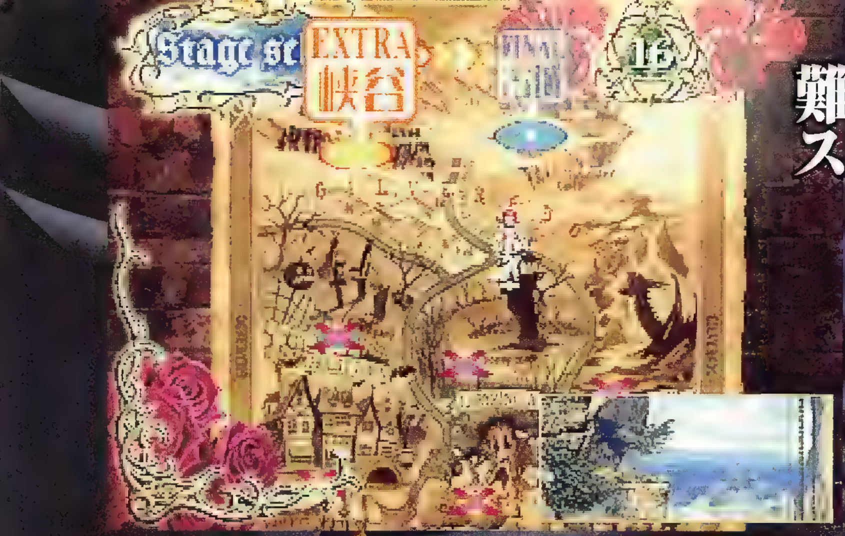

太陽の船


レッドスネーク

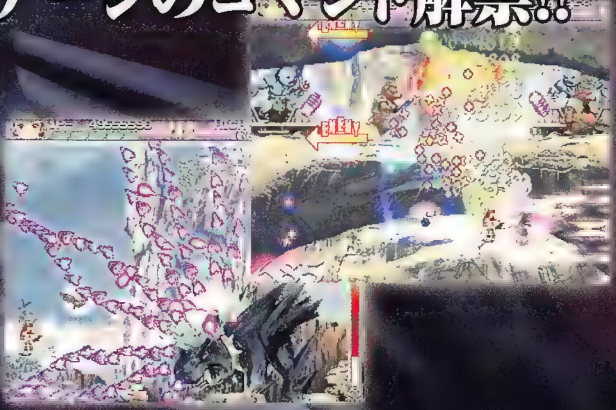

ブルースネーク


イエロースネーク


スカラベユニット



難度の高いEXTRAステージのコマンド解禁!!



DEATHSMILES

デススマイルズ



最終ステージ前に選択可能となるEXTRAステージは、常に撃ち返しアリの非常に難しいステージとなっている。単純に攻略できるステージが増えるので、ハイスコア狙いのプレイヤーは避けて通れないステージとなるか?

デススマイルズ
■メーカー　：ケイブ
■ジャンル　：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日　：10月下旬(稼働中)
■使用基板：—

Text:伊勢猫、C·LAN

全国稼働から約1カ月が経過し、デスモードに挑戦中のプレイヤーも多いだろう本作。今月はクリア攻略の第二弾に加えて、隠しステージのコマンドを公開!!

※攻略内容で特に表記がない場合は、「ウィンディア使用&レベル3難度」となります。あらかじめご了承ください。

●EXTRAステージ出現コマンド●
CCCA↑←→↓BCCC↓↓ABCBA
※入力に成功すると、なぜか犬の声が出ます。

条件1:クレジットが入っている状態で、
条件2:タイトル画面のときに
条件3:1P側のボタンをすべて押しながらコマンドを入力する。

STAGE A-2 進行ルートを考えた位置取りが重要!
墓場 墓守の怒り

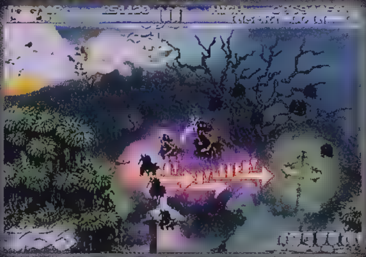
狭い地形&ザコ敵のジェネレータと目まぐるしい展開のステージA-2。ミスしやすいポイントを覚えよう。



ミスポイントは目印を決めて対処!

クリア重視のプレイでは、出現即破壊が生き残るための基本事項。このステージでもそれは変わらず、ステージ序盤の墓石は位置を覚えて速攻破壊が基本だ。中盤に差し掛かると、背後からの敵キャラに実体化するカラスなど、ビギナーにはつらいポイントが多い。これらに対しては、目印となる背景や敵を決めておくことでの対処が超重要!

次の展開を見越した位置取りができるようになれば、ミス率は格段に低くなるハズだ。まずはミスしやすいポイントの対処方法をきっちりと身につけていこう。



前後からの挟撃でミスしやすいポイントは、同じミスをしないように目印を決めよう。

オススメのパワーアップポイント



このステージでパワーアップを使うのであれば、アイテムを大量に稼げる小屋まで引っ張るのが最低条件。階段地形のナイトメア編隊を目安に使うこと。



前号の記事に関するお詫びと訂正:アルカディア12月号(No.91)の「デススマイルズ」攻略記事におきまして、以下の一部に誤った情報が掲載されていました。今月の攻略記事に掲載いたしました「敵データリスト」、「パワーアップシステム」で訂正させていただきますとともに、関係者各位、並びに読者の皆様へご迷惑をかけたことを深くお詫びさせていただきます。

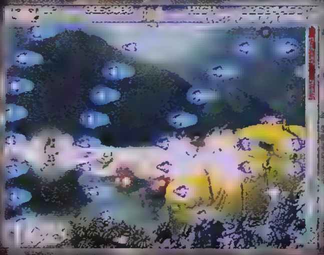
Stage Boss

埋められた男爵 ジョルダン

第一形態:50,000Pts.／第二形態:500,000Pts.

攻撃バリエーションが多い第一形態は、各パターンの切り替わりが速いので要注意！　うっかり次の攻撃パターンへの対処が遅れると、思わぬミスにつながるので気を抜かずに対処しよう。繰り返しプレイしての慣れが必要な第二形態は、クリア重視なら決め撃ちで1発ボムを使って問題無い。

これ以外の注意すべきポイントとしては、名前通りに地形に埋もれたボス本体への撃ち込み。回避することに夢中だと、ほとんどダメージを与えられないため、意識的に画面下側の半分で避けるクセをつけること。これさえ覚えておけば、ボス本体を見なくてもきちんとダメージを与えられる。

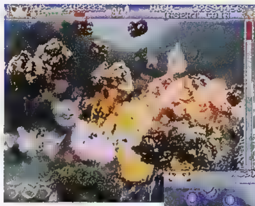


攻撃バリエーションの数こそ多いが、それぞれ明確な避け方がある。攻撃パターンの順番を覚えれば、安定してミス無くクリア可能。慣れが必要な第二形態はボム使用もあり。

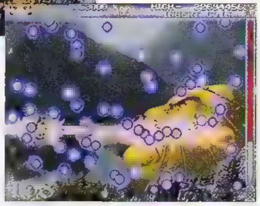
第一形態

ランダム軌道の岩石攻撃は、自機の斜め上に使い魔を配置して対処。続く岩石弾×9＋全方位弾の攻撃は、岩石弾が自機座標を狙って飛んでくるので一定方向へ少しずつ移動＆回避。終了直後に扇状の複合弾を撃つので、接近しすぎないこと。

各種の岩石攻撃が終わると、次は増殖弾から左→右の弾幕攻撃へ移行。徐々にスピードこそ速くなるが、直線軌道なので左端で落ち着いて避ける。最後は画面下からの低速往復弾→ワイヤー攻撃だが、きっちり撃ち込んでいればワイヤー前に倒せる。



岩石弾は固執して破壊する必要無し。安全第一の回避重視が基本となる。とはいえ、できるだけボス本体に使い魔の固定ショットが当たる画面下半分で避けていこう。

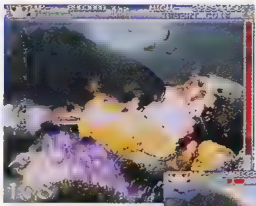


タメ撃ちで安定したダメージを与え続ければ、斜めに飛び出してくるワイヤー攻撃前に第一形態を倒せる。ダメージが安定するウィンディアであれば余裕がある。

第二形態

レベル3限定となる第二形態は、全方位への臓物弾放出→自機狙いの扇状複合弾の繰り返し。誘導性能がある臓物弾は、ショットを撃ち込むと大きく膨らむ厄介な存在。できるだけ出現直後に画面上を一掃して、逃げるスペースを確保した状態で扇状複合弾と残りの臓物弾を回避していこう。

この際に最も注意すべきは、画面外から戻ってくる臓物弾。だんだんと配置間隔が広がって、スピードも速くなるので、間隔が広がってきたら画面左端から少し離れた位置をキープして撃ち込むこと。



スタート直後は臓物弾の間隔が狭いので、問題無く一掃できるハズ。自機狙いの扇状複合弾は大きく避けずに、軌道をしっかりと見て安全な場所を見極めよう。



撃ち込みが遅れて間隔が広がって来た場合は、下に固定した使い魔を盾に前後へ誘導。どうしてもミスしてしまうプレイヤーは、ここでボムを1発使うといい。

Point a　墓石の死神での稼ぎ

クリア重視だと速攻破壊が基本な墓石は、死神(墓石)×5編隊のジェネレータ。出現位置にもよるが、破壊タイミングを遅らせることで3〜4セットまで死神が出現する。特にアイテムカウンタMAX状態だと大きな差が出るポイントだが、格段に難度が上がるので要注意だ！



墓石ごとにセット数と決めてパターン化。クリア重視なら即破壊が基本だぞ。

Point b　背景からカラス編隊

ナイトメア(緑)＆墓石地帯の終わり際は、背後からナイトメア編隊に備えて、3個目の墓石を早めに壊して画面左へ移動。直後に背景の木から左側→右側→中央とカラスが実体化するので体当たりに注意！　ここは画面左端が安全なので、階段地形の羊男と一緒に倒してしまおう。



大体この位置からタメ撃ちで倒すのが無難。実体化のタイミングを覚えよう。

Point c　背後の羊男に注意！

階段地形のナイトメア編隊×2を倒した後は、進行ルートをふさぐナイトメア編隊に備えて早めに移動。上→下と出現する編隊を撃ちにいく際は、背後の羊男が撃つ敵弾に要注意！　ナイトメア編隊×2→羊男→一角獣(赤)といった順番でショットをテンポ良く切り替えて倒すこと。



パワーアップ中だと敵弾を見落としやすい。一角獣より背後を優先だ。

Point d　体当たりに要注意!!

ボス前は小屋破壊時のアイテムに羊男が隠れるため、慣れるまで意外とミスしやすい。背景にある木〜街頭の辺りが体当たりをくらう目安なので、その前後を通る際は必ず自機を画面上部へ移動させること。なお、ボス前のナイトメア編隊後半は、交互に前後から出現してくるぞ。



アイテムに気を取られての体当たりはありがち。背景で位置を判断しよう！

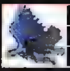


ボスに撃ち込んでアイテム稼ぎ？



既にご存じのプレイヤーも多いとは思うが、A-2ボスはボス戦が開始までオブジェクト扱いでショットを撃ち込むことが可能。つまり、パワーアップ状態で使い魔の固定ショットを撃ち込めば大量のアイテムを放出！　とはいえ、あくまでも撃ち込み分だけなので、最低でも＋10,000Pts.の状態でないと見返りはイマイチ。パワーアップ終了のカウンタ回復も少ない。

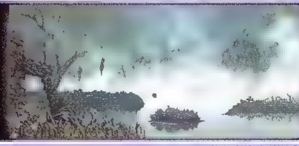
敵キャラクターデータの見方:ステージA-2〜C-2で登場する敵キャラについて、その詳細データをリスト化して一覧表記。自機攻撃の種類で出現数が変化するスコアアイテムは、「お宝(=スコアアイテム)」の項目で以下のように表記してある。「連打=高速移動ショット／タメ=低速移動ショット／ロック=オートロックショット」。



名称	カラス
得点	240 Pts.
お宝	-

STAGE B-2 ナイトメア(赤)ラッシュでスコアアップ！

沼地 底なし沼の魔女

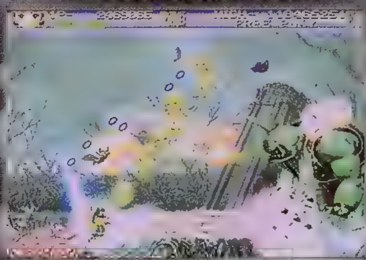


嘆きの岩(右向き)とジルバの自家用車は、地形の陰にあることが多い。使い魔を下に配置して破壊しよう。

魚人男(赤)の体当たりにご用心

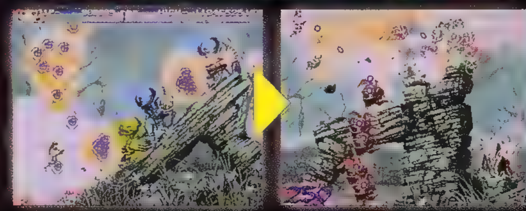
カラスの大群がメインの敵となるステージB-2。動きの素早い敵や耐久力の高い敵は比較的少ないが、トリッキーな動きをする魚人男(赤)には要注意。視認しにくい草むらの中からいきなりジャンプして来るため、体当たりを受けやすい。出現場所を覚えるまでは、あまり前に出過ぎないようにしよう。後方から出現する場所もある。

中盤のナイトメアは2群に渡り60体以上出現する。ここはなるべくパワーアップ状態で通過したい。スクロールに押されて来たら、一気に前方へ抜けつつ左ショットに切り替えて撃とう。パワーアップ状態なら、最後尾に居てもほぼ弾は飛んでこない。



一角巨獣(緑)は耐久力が高いが、パワーアップ状態ならほとんど攻撃されずに倒せる。

オススメのパワーアップポイント



POINTc中盤の坂に3体並んだ巨人(青)からパワーアップを始動すれば、ジルバの自家用車までつながる。巨人(青)の1体目を引き付けて発動しよう。途中で切れる場合があるので、発動後はショットを中心に進み、タメ撃ちやロックショットは極力少なくすること。POINTdの嘆きの岩が連続した崖には、大量のナイトメア(赤)が2群に分かれて出現。2群目を撃ちもらしやすいので要注意。早めに嘆きの岩を破壊し、上方に出てショットで撃ち抜こう。



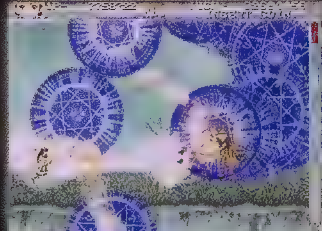
Stage Boss

沼の魔女 サキュラ

第一形態:50,000Pts.／第二形態:500,000Pts.

見た目は派手な攻撃パターンが多いサキュラだが、そのほとんどがボス本体の正面で小さく避けることが可能。第一形態のコンビネーション攻撃も同様で、自機とボス本体を結んだ横軸上の敵弾だけに注意して撃ち込み。2種類ある魔法の壷の攻撃パターンも、数プレイで抜けられるレベルだ。

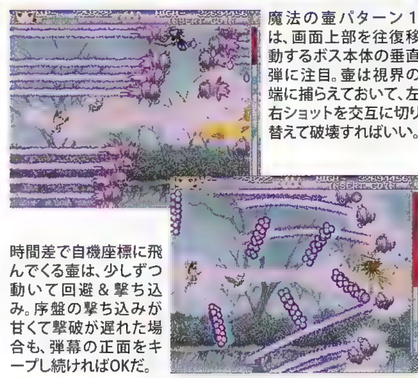
撃ち込みタイミングを逃すと厄介な第二形態は、形態が移行した直後の張り付きが超重要！　使い魔の固定ショットに射程があるキャスパー＆フォレットは、ここでダメージを与えないと長期戦になってしまいやすい。逆にウィンディアであれば、無理に張り付かなくても追い込まれる前に倒せる。



使い魔の固定ショットが無限軌道なウィンディアに取っては、楽に倒せる部類のボス。ある程度まで弾幕に慣れてしまえば、撃ち込みポイントを増やしての速攻撃破も可能となる。

第一形態

デモシーン直後の攻撃パターンは、オオワシ編隊＋扇状複合弾→5ウェイ連射弾→旋回軌道の連射弾→大型結界弾といったコンビネーション。基本的に画面左端で距離を取れば、弾の間隔が広がって回避が楽になる。一連のコンビネーションが終わると、次は魔法の壷を使った攻撃パターンへ移行。左右から壷が並んで迫ってくるパターン1は、撃ち込みよりも壷破壊＆回避を優先！　六つの壷オプションを放出するパターン2は、正面のすき間をキープして、しっかりタメ撃ちを当てていこう。



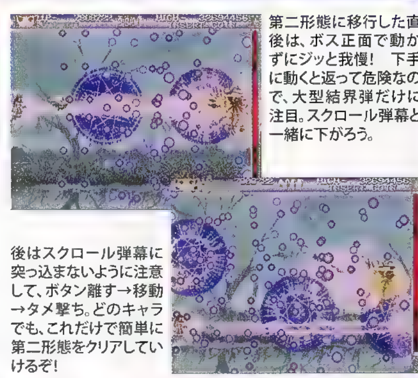
魔法の壷パターン1は、画面上部を往復移動するボス本体の垂直弾に注目。壷は視界の端に捕らえておいて、左右ショットを交互に切り替えて破壊すればいい。

時間差で自機座標に飛んでくる壷は、少しずつ動いて回避＆撃ち込み。序盤の撃ち込みが甘くて撃破が遅れた場合も、弾幕の正面をキープし続ければOKだ。

第二形態

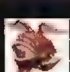
オーラスとなる攻撃パターンは、画面全体を右→左に流れるスクロール弾幕＋自機の横座標上に撃ち出される大型結界弾のループ攻撃。ビギナーだとパニックに陥りやすい弾幕だが、ちょっとしたコツを覚えてしまえば簡単にやり過ごせる。

具体的な倒し方は、まずパターンが移行した直後にボス正面で張り付いてタメ撃ち。後はスクロール弾幕と一緒に後退→大型結界弾の3発目に合わせて、ショットボタンを放しながらボス正面へ使い魔が来る位置まで避けるだけだ。

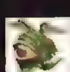


第二形態に移行した直後は、ボス正面で動かずにジッと我慢！　下手に動くと返って危険なので、大型結界弾だけに注目。スクロール弾幕と一緒に下がろう。

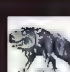
後はスクロール弾幕に突っ込まないように注意して、ボタン離す→移動→タメ撃ち。どのキャラでも、これだけで簡単に第二形態をクリアしていけるぞ！



名称	ナイトメア(赤)
得点	370Pts.
お宝	連打



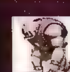
名称	ナイトメア(緑)
得点	370Pts.
お宝	連打



名称	ビーストドッグ
得点	940 Pts.
お宝	タメ



名称	羊男
得点	970 Pts.
お宝	ロック



名称	一角獣(赤)
得点	6450Pts.
お宝	タメ

Point a 後方で安全に対処

大量のカラスに続いて、魚人男（赤）が8体出現。さらにその先には、幅広の丸弾を放つ嘆きの岩が階段状に並ぶ。出会い頭のミスが無いよう、後方に陣取るのが安全だ。嘆きの岩を倒すのが遅れたときは、使い魔を下に配置しよう。2体倒したら嘆きの岩（右向き）の背後に回って急いで破壊していく。

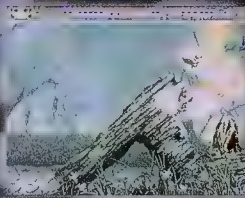


嘆きの岩が撃つ丸弾は非常に遅い。放置すると移動が制限される。

Point b 使い魔を前に出してタメ撃ちを放て

前方から6体の魚人男（赤）が出現する。このうち4体目までは、垂直ではなく前方にジャンプし、嘆きの岩があった陸地に降り立つ。

このエリアも基本的には後方で対処するといい。ビーストドッグ使い魔を前に出して撃破。坂道の巨人（青）は2回弾を撃たれると避けの空間が狭い。タメ撃ちで素早く破壊しよう。



巨人（青）を倒したら嘆きの岩（右向き）を速攻で破壊。大ガラスに注意。

Point c ナイトメア（赤）の飛行ルートに着目

ナイトメア（赤）を倒すと、一角巨獣（緑）が上空から降りてくる。自機を背景にある柱の頂上あたりに置き、大ガラスを自機で、一角巨獣（緑）を下に配置した使い魔で撃ち、ダメージを与えておく。カラスを全滅後、一角巨獣を（緑）にタメ撃ちでトドメを誘う。嘆きの岩を4体倒したら、交差するナイトメア（赤）を重視してアイテムを稼ごう。



後方から魚人男（赤）が来るので最後尾にいると危険。1発だけ弾を撃つ。

Point d ジルバの自家用車を破壊せよ

ナイトメア（赤）の終わり際に前方から巨人（青）が出現。タメ撃ちで急いで倒し、ナイトメア（赤）を撃ちもらさないようにしたい。段差の最後にはジルバの自家用車がある。耐久力は高いが、このステージを4面か6面に選んだ場合、破壊するとライフかボムを出す。使い魔を下方向に配置して重なろう。パワーアップ状態なら比較的短時間で破壊できる。



最後は後方から敵が出現する。体当たりされないように前へ出て戦おう。





ジルバの自家用車は使い魔を右下に配置し、自機をめり込ませて撃つ。



敵が来たら少しだけ上に移動しよう。通常ショット時は張り付き重視で。

アイテム出現の法則をレクチャー！

パワーアップ 基礎編 活用講座

アイテム&スコアカウンタの状態で変化する出現アイテム。基本法則を覚えればスコアも大幅アップ!?

本作における稼ぎのキモともいえるパワーアップシステムだが、各種カウンタの状態で出現アイテムが変化するのは周知の事実。仮にアイテムカウンタ0～999の状態をベースとして、さらに3段階の法則が存在している。

これらをカテゴリー分けしたのが右写真の1～3で、いかに3まで効率良く持って行くかが重要。中でも注目はアイテム回収時に表示されるスコアカウンタの上昇率で、原則的にパワーアップ中は「アイテム分割で回収した方が効率がいい」結果に。ただし、攻撃状態でアイテムカウンタの減少速度が変化（攻撃無し＞連打＞タメ＞ロック）するため、1と2の割合はケースバイケース。追加効果による錬金要素などもあって、現状では一概に正解といえない。

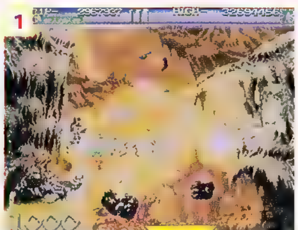
スコアカウンタ数	カウンタ上昇率
+0～	+1
+100～	+2
+200～	+4
+500～	+8
+1000～	+12
+2000～	+16
+5000～	+20

■スコアカウンタの上昇率

スコアカウンタを基準として、アイテム1個を回収した場合のカウンタ上昇率を検証。それをまとめたリストを見れば結果は一目りょう然！　スコアカウンタ数値が高いほど、アイテム回収時のカウンタ上昇率も高い。

カウンタによるアイテムの変化

1



ノーマル状態	
アイテムカウンタ	MAX

アイテムカウンタがMAX1000の状態になると、原則的にどのザコ敵を倒しても最高ランクの王冠アイテム×1個を放出される（一部例外あり）。これに加えて、本来はアイテムカウンタに加算されるべき余剰分の回収分が、そのままスコアカウンタへとプラスされていく仕組みだ。

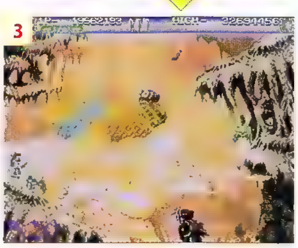
2



パワーアップ状態	
スコアカウンタ	+0～

パワーアップを発動した状態になると、アイテム持ちのザコ敵だけで無く、通常時にアイテムを出さないザコ敵からもアイテム回収が可能に。これらを回収するとスコアカウンタも上昇していくが、その上昇量はアイテム種類に関係無く一律で、スコアカウンタと比例して増加する。

3



パワーアップ状態	
スコアカウンタ	MAX

スコアカウンタが合計＋10000のMAXになると、出現アイテムがすべて最高ランクの王冠アイテムへと変化する。基本的にアイテムの出現数自体は＋0～＋9999と同じで、アイテム持ちのザコ敵は出現数の約2倍、アイテム無しザコ敵だと4個のアイテムを放出（一部例外あり）。

追加効果①

使い魔による錬金



パワーアップ限定の追加効果。使い魔の撃ち込みで、スコアアイテムを出すことが可能。この対象となるのは各使い魔の固定ショットで、ドクロアイテムが出る。

追加効果②

オブジェクト錬金



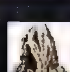
基本的にアイテム持ち判定の無い地形オブジェクト。これらもザコ同様の条件を満たすことで、アイテム無しザコより多くのアイテムを放出させることが可能だ。



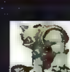
名称	巨人（青）
得点	2120 Pts.
お宝	タメ



名称	魚人男（赤）
得点	1960Pts.
お宝	ロック



名称	嘆きの岩
得点	5440Pts.
お宝	ロック



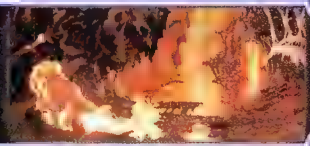
名称	一角獣（緑）
得点	29730 Pts.
お宝	タメ



名称	死神（墓石）
得点	2850 Pts.
お宝	-

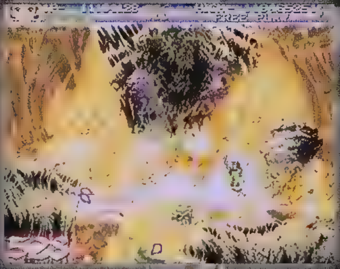
STAGE C-2 岩石の噴射口をショットで塞げ!
火山 目覚めた巨獣

序盤の6面では唯一の縦スクロールステージ。噴出してくる岩石をパワーアップ状態で撃ちまくるのだ。

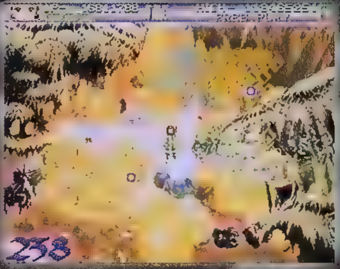


アイテムカウンタをため込んで挑め!

このステージは、灼熱の洞穴を降りていく展開となる。外壁にある岩棚に出現する敵は、後手に回ると無用な弾避けを強いられやすい。マップを参考に位置と種類をしっかり覚えて、出現即破壊していこう。大量発射される岩石は、パワーアップ状態で撃つことで大量のスコアが稼げる。体当たりする恐れが無くなり危険度もグッと下がるので、必ずパワーアップを使おう。



最大の稼ぎポイントが四つの噴出口があるこの地点。地面にあるアイテムもしっかり回収していこう。



パワーアップを発動したら、分割回収のために地形に引っ掛かる位置から岩や敵を撃とう。

オススメパワーアップポイント

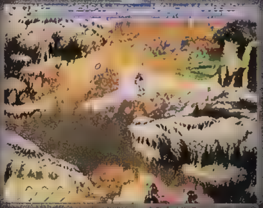


二つ目の岩石噴出口に合わせて発動すると、ちょうど最後の噴出口までつなぐことができる。岩石にショットをどんどん撃ち込もう。

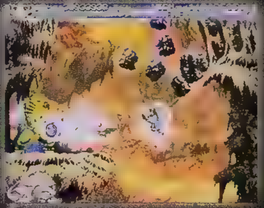


Point a 敵をどんどん押し込もう

カラスとゲローマを撃ったら、すぐに一つ目の噴出口に張り付こう。岩石は2種類あり、岩石(大)は通常時にもアイテムを出す。少しだけ引き付けてタメ撃ちで倒し、+5で回収していきたい。左の岩棚にいる巨人(青)は、岩石が出尽くしてから倒してOK。続いて、右から来るカラス+ゲローマ2体を素早く倒し、下に移動しながら死神(カマ)を撃つ。直後パワーアップを発動しよう。



ゲローマはジャンプしつつ出現する。体当たりをされないように中央付近で戦おう。



基本的に出現した敵は即座に破壊。パワーアップを使えない場合は重要だ。

Point b 中央の大岩は大きな動きを加えよう

パワーアップ後は噴射口に張り付き、ショットを絶やさずアイテムを回収。最初の噴射口は最上段をキープし、岩石が途切れたら下へ降りながら岩棚の敵を素早く倒しながら最下段へ。

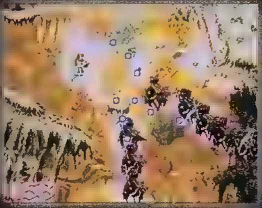
中央に大岩(噴出口×4)が見えたら、どちらかの端で内側を向き、ナイトメアと岩石を撃てる高さでショットを連射しよう。このとき、大岩の左右肩に接地アイテムがたまりやすいので、大きく往復する動きを加えるといい。大岩の頂上がスクロールアウトしたら、今度は大岩の下部で同じようにする。パワーアップなしで進むときは、早めに画面右端に張り付いて、ナイトメア(緑)の弾を流しながら少しずつ下へ動いていけば安全だ。



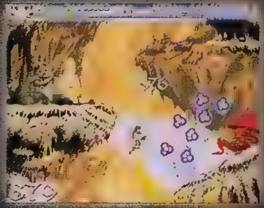
大岩を過ぎたら、死神(カマ)とナイトメア(緑)を下に押し込もう。

Point c 噴出口から噴出口へ

豚主人とゲローマは上に配置した使い魔で倒すか、回収時に下へ動いてアイテムを岩棚に引っ掛けてから回収するといい。直後右→左の順に連続して噴出口が見えてくる。右の岩棚から来る豚主人は、岩石を撃ちながらこまめに振り向いて数を減らそう。パワーアップなしの場合は、噴出口の下に隠れれば岩石をやり過ごせる。この位置で岩棚の敵を倒していく。



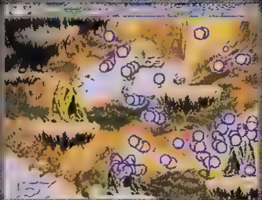
噴射口から噴射口へ渡り歩きながら、傾斜を利用して分割しよう。



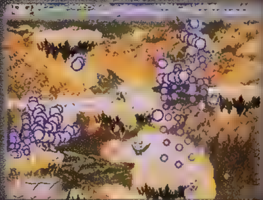
通常時は豚主人が厄介。数が多いので、地形を利用してやり過ごそう。

Point d 使い魔を岩棚の下に出して撃て

火山ステージの最後は弾に変化する溶岩が吹き上げる中で、岩棚に乗った嘆きの岩を破壊していく。追い込まれまいとするあまり、下へ下へと強引に移動するとかえって逆効果。下に使い魔を配置した状態で岩棚に自機をめり込ませよう。岩棚の下に出た使い魔で、安全に嘆きの岩を破壊できる。なお、地形に押しつぶされてもミスにはならないが、左右に弾かれてしまうぞ。



まず1体目は背後から倒し、そのまま前進して左の嘆きの岩も倒そう。



その後は使い魔が倒した嘆きの岩の位置へ移動する。これを繰り返せばいい。

	名称	死神(カマ)
	得点	580 Pts.
	お宝	-

	名称	岩石(小)
	得点	130Pts.
	お宝	-

	名称	岩石(大)
	得点	1320 Pts.
	お宝	連打以外

	名称	ゲローマ
	得点	4190Pts.
	お宝	タメ

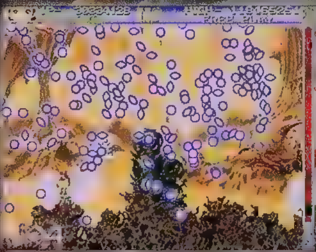
	名称	豚主人
	得点	1150 Pts.
	お宝	ロック

Stage Boss

炎の神 バヴァリア

第一形態 50,000Pts.　第二形態 100,000Pts.

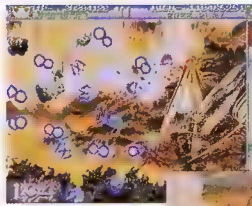
火山ステージの最深部に待ち構えているのは、二つの首を持つ巨大なドラゴン。このボスの全攻撃中、最も注意が必要なのが、一番最初の弾ばら撒き＋岩石攻撃だ。この岩石は道中の岩石（小）と同じで、小さい上に耐久力も無い。しかし、いきなり真上から多数降ってくるため、ミスしやすいポイントでもあるのだ。ボスの攻撃が始まる前に、使い魔を上方向に配置しておこう。自機の行動範囲を狭める攻撃が多いが、パターン性が強いので対処法が分かれば確実に避けられるはず。ちなみに、顔や首に接触してもダメージは受けないので、撃ち込めるチャンスにはなるべく前に出ていこう。



ボスを撃破したときの位置によっては、アイテムの回収効率が落ちる。写真の攻撃中に倒すと回収が難しい。ボスが瀕死になったら左向きに攻撃し、パターンが変わるまで待とう。

第一形態

最初の攻撃は2種類の弾で構成された5ウェイ＋岩石（小）降らしで、その後7ウェイを放つ。後方で使い魔を上に固定し、左右の動きを中心にかわそう。再度5ウェイ＋岩石（小）降らしの後、火柱を立ち上げる。この火柱を破壊すると、左向きに弾を撃ち返してくる。使い魔を下に向け、先端付近を破壊して前に抜けよう。続いて、上下からはさみ込むように溶岩が伸びてくる。徐々にすき間が狭くなるが、撃ち込んでいれば、この攻撃が始まった瞬間ぐらいには第二形態へ移行する。



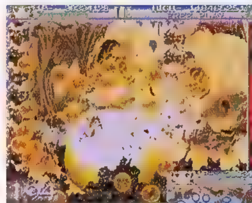
このボスは撃ち込めるチャンスが多いが、最初の攻撃だけはご法度！ボスが出す5ウェイの弾速が速いので、深く考えずに、何となく張り付きにいくと非常に危険だ。



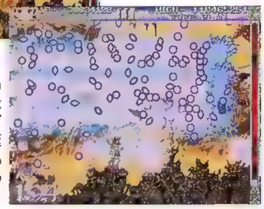
ボス戦ではパーツやザコで稼ぐことはできない。火柱もすべて破壊するメリットはない。さっさと前に抜けてしまい、撃ち込み効率を重視するのが得策。

第二形態

第二形態の攻撃は1種類のみ。左右に溶岩で壁を作り、大量のボルケーノオーブを撃ち出す。ボルケーノオーブは、タメ撃ちよりもショットの方が破壊しやすいので、左右に振り向きながら連射で数を減らしていこう。最後に青い目のドラゴンがブレスを吐き、大量の弾をばらまく。画面下部で避けに専念しよう。これで攻撃が1ループとなる。なお、溶岩の壁ができる前にボスの真上に行けばボルケーノオーブに対しては安全地帯となるが、岩石（小）が高速で振ってくるため実用性は極めて低い。



ボルケーノオーブは壁でバウンドし、破壊するまで画面内に残る。中央付近をキープし、左右への撃ち分けで対処しよう。溶岩の壁は触れるとミスになるぞ。



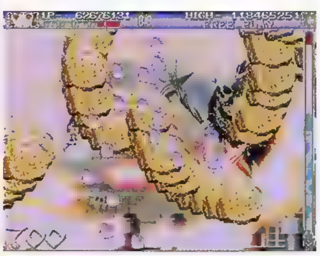
ブレスと同時に吐き出される大量の弾は、最後に画面内に停留してから、動き始める。弾速は非常に遅く、スローもかかっているのでかわすのは簡単だ。

エンディングまで一直線!?

クリア重視プレイでのルート＆ランク選択

初心者向けに、全面クリアを目指す上でのオススメルートやプレイ方針など解説。

クリアが目的であれば、レベル1と2を使い切ることを考えるだろう。ただ、多少なりともスコアを稼げばエクステンドが最大2回でき、ライフの最高値が5にアップする。そのために必要なスコアは4500万点。パワーアップポイントさえ間違えなければさほど難しくはない。本作は難度が抑え目で、いろいろな楽しみ方ができる懐の深い作品なので、苦手な人もこの機にチャレンジしてみては？



なるべく「ボムを使い切ってから死ぬ」ことも重要だ。とはいえ、6面まででは、極力使用回数を抑えて進みたい。7面以降になると弾避けが厳しいので、終盤で一気に投入しよう。

クリア重視のオススメルート

B-1 森林 ランク2 → C-2 火山 ランク3 → C-1 湖畔 ランク3 → A-2 墓場 ランク3 → A-1 港町 ランク3 → B-2 沼地 ランク2

パワーアップは2、3、4、6面で1回ずつ使用。レベル1を交ぜるなら火山、墓場以外がオススメだ。

アイテム回収とパワーアップの指針

●森林／アイテム回収に徹し、カウンタを1000に。バルンジは卵を吐かせてからロックショットで倒すと効率がいい。

●火山／二つ目の岩石噴出口でパワーアップを使用して稼ぐ。ここで1回エクステンドするはず。パワーアップをすればステージも楽になる。

●湖畔／最初のナイトメア（緑）に合わせてパワーアップを使おう。多少遅れてもかまわない。

●墓場／階段状の地形に居るビーストドッグ墓守の小屋を巻き込み、ボスへの使い魔撃ち込みまでつなぐ。ここまでに4500万点を目標にしてみよう。

●港町／1000はたまるが使用せずに持ち越す。

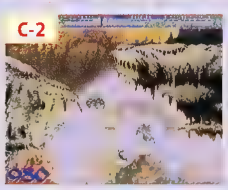
●沼地／坂道に2体居る巨人（青）に使用する。少し遅らせてビーストドッグまでつないでもいい。

ここだけは見逃すな！

抑えておきたいパワーアップポイント

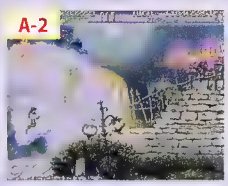
紹介したパワーアップポイントで最もスコアが加算されるのが右の二つ。ここだけは忘れずに使っておこう。この二カ所で使っておくだけでも、4500万点を超えることは十分可能だぞ。

C-2

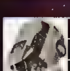


パワーアップ時のアイテムカウンタも影響するぞ。

A-2



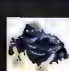
墓守の小屋で終わるように調整してもOK。



名称	ジルバの自家用車
得点	6660Pts.
お宝	-



名称	墓石
得点	4640Pts.
お宝	ロック



名称	死神（ツメ）
得点	1670 Pts.
お宝	連打



名称	魚人（青）
得点	1960 Pts.
お宝	ロック



名称	バルンジ
得点	7480 Pts.
お宝	ロック

※筐体写真は開発中のもので、変更になる可能性があります



「ナンシーより緊急連絡！」あの名作が完全復活！

CHASE H.Q.2

そう快感バツグンの名作ポリスカーアクションゲーム『チェイスH.Q.』が、21世紀の世に堂々復活！　悪事＝逮捕という世の道理を、車で逃げる悪党どもにケツ蹴り上げてたたき込むべし!!

Textカイゼルちくわ

チェイスH.Q.2
■メーカー：タイトー
■ジャンル：カーチェイス
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア+ニトロボタン
■発売日：2007年12月予定
■使用基板：TAITO Type X2

前回までのARASUJI　～『チェイスH.Q.とは?』～

『チェイスH.Q.』とは、1988年に発表されたタイトーの激オモロドライブゲームのこと。犯人の車を体当たりするカタルシスや、オペレーター・ナンシーと主人公との臨場感タップリの音声掛け合いが人気を呼んだこの作品に、フィードバックによるハンドルの手ごたえや重低音の迫力サウンド、よりリアルでそう快な破壊描写などなど、近代技術の粋を尽くした続編が登場するのだ!!

EMERGENCY!!

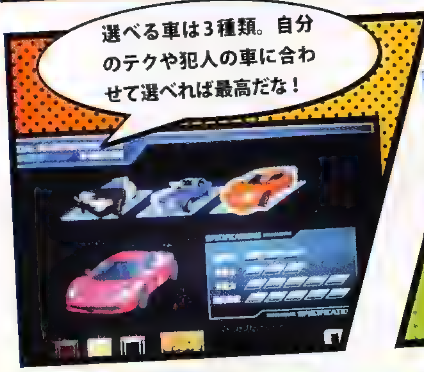


逃走犯をとっ捕まえろ！



ルールはただ一つ、制限時間内に逃げる犯人の車を追い、ひたすら体当たりして行動不能にすればよし。始終フルスロットルで公道を激走せよ！

GO!!





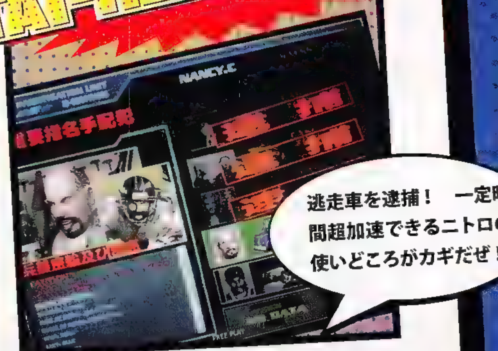
にっくきヤツらをニトロでTAI-HOOOOOOO!!



ステージも犯人もよりどりみどり！（違）



3Dモデリングで表現されるマップはかなり立体的で、近道裏道盛りだくさん！　逃走車もクセのあるヤツらばかりで、一筋縄ではいかないぞ。ショートカットや地形を駆使して追い込め！



待望の大型バージョンアップで、激戦さらに加熱!!

アーケードに新たな対戦の形を示すFPS（一人称視点シューティング）タイトルが、より進化を遂げる！ 今回は「Ver2.0」の新要素を一挙に紹介するぞ

ハーフライフ 2 サバイバー Ver 2.0
■メーカー：Valve Corporation/タイトー
■ジャンル：FPS（一人称シューティングゲーム）
■操作方法：2スティック+2ペダル
■発売日：2007年11月予定
■使用基盤：TAITO Type X+（プラス）





戦闘能力は全体的に低めだが、敵に倒されるとスコアを与えてしまう現行のシステムに、回復という新要素が与える影響は未知数。研究次第では従来の戦略が一変する!?

第5のジョブ「メディック」参戦



『Ver 2.0』で追加される新たなジョブは、回復と補助の能力に長けた「メディック」。味方の回復や強化、敵へは毒などの妨害効果と、多彩な能力で活躍する新タイプのキャラクターだ。

バトルモードに二つの新モード！

メディックが加わり新たな局面を見せるバトルモードには、さらに新たな二つのモード「シングル」と「チュートリアル」が追加。初心者の練習や、新要素の研究に最適だ。



COMと練習が可能なのが、二つの新モードの特徴だ。

「シングル」では敵の人数や、その強さも設定可能だ。

SG（サバイバーゴールド）でスキンやアイテムを購入せよ！

『Ver 2.0』では従来のBP（バトルポイント）制に加えて、各モードで獲得できるようになるSGを使って、買い物をすることができるようになった。より自由度が高まったカスタマイズで、全国のライバルたちに差をつけろ！



公式HP内の「キャンプ」でスキン（外見データ）などを購入可能！ 武器の変更などもできるぞ。

新武器、新マップの追加

従来の各ジョブに対しても、まったく新しい概念の新装備が多数支給されるようになり、戦略の幅はさらに広がった。戦場となるマップにも新たに三つの特徴的なものが追加され、その固有の地形やギミックを生かせるかどうかが勝敗の分かれ目になりそうだ。まずはシングルで要研究か!?



ガトリングガン

ソルジャー用の新装備。強力な連射攻撃と周辺をなぎ払う格闘攻撃が可能だが、機動力が低下し、連射中はヘルスが減少。



爆風に触れた相手は、一定時間行動不能。膠着した戦局を一変させうる、強力な妨害兵器だ。

グレネード

NEW MAP



『ハーフライフ 2』のストーリーに登場する「ステーションC17」と「ネクサスビル」に加え、古代遺跡と密林の樹木が特徴的な「沈黙の聖域」が登場。

ハーフライフ 2 サバイバー　キャンプ
http://camp.hl2survivor.net

アカツキ電光戦記 AC

同人格闘ゲームからアーケードへの参入が決まった『アカツキ電光戦記AC（仮）』。ACで追加される新キャラクター「完全者」を紹介！また、使用基板は「NAOMI」に決まったぞ。

 Text:KZA

アカツキ電光戦記AC
- ■メーカー：SUBTLE STYLE
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2008年春
- ■使用基板：NAOMI

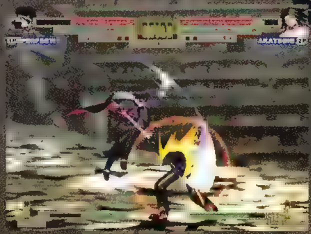


新キャラクターの参戦が決定!! その名も「完全者」 PERFECTI



完全者は、中世の昔から数百年にわたりさまざまな肉体に転生して異端「ペルフェクティ教団」の悲願を達成するために暗躍してきた魔女。

空中から斜め下方向に急降下する特殊技を繰り出す。奇襲に重宝しそうだ。





リーチの長い武器で必殺技を繰り出す完全者。ボタンのため押しを駆使せよ！

特攻技で相手を突き刺す完全者。既存キャラのミュカレの本体という設定とのことだ。



暁との邂逅 開発者インタビュー



――新キャラクター「完全者」は、どういった闘い方をするキャラクターを目指していますか？

SUBTLE　得物のリーチが長く、使い勝手のいい複数の飛び道具を持つ中～遠距離キャラクターです。ボタンのため押しで威力が増大していくチャージショットを使いこなすと、テクニカルになりますが、その分強くなるような調整を目指しています。

――アーケード化へ向けてどのような変更を入れる予定ですか？

SUBTLE　新キャラクター「完全者」の追加、既存キャラクターの新グラフィックの大幅追加、既存キャラクターの調整、インターフェイス周りの変更、操作性のさらなる向上、そして新システムの「要撃システム」追加です。

　このシステムにより、アカツキの3すくみの要素で相手に打ち勝つ要素をぶつけて成功させた場合、「要撃」扱いとなってダメージが一定量増加します。例えば、相手の「攻性防禦」に対して「投げ」を成功させると、投げダメージが一定量増加する……などです。

アルカディアの攻略情報に加え、本誌連動の動画コンテンツが開始！



月刊アルカディアから飛び出した携帯サイト！

アルカディアモバイル

ユーザーの皆さんからの意見をもとに日々進化中!!

注目コンテンツPICK UP

その1 アルカディア本誌と連動！『鉄拳6』記事内のQRコードから携帯で動画をチェック！

アルカディアモバイルの新企画として、この月刊アルカディア1月号から、誌面の記事と連動した動画コンテンツがスタート！

まずは多くのプレイヤーが期待している『鉄拳6』の動画が公開予定だ。文章だけでは分かりにくかったコンボレシピも、動画を見れば一目りょう然!? 携帯で記事中のQRコードを読み取ってみよう！

（※非対応の端末もあります）



複雑だったコンボのレシピも動画を見れば理解度が大幅UP！

※画像はイメージです。実際のコンテンツとは異なりますのでご了承ください。

その2 貴重な待ち受け画像が毎週追加配信中！

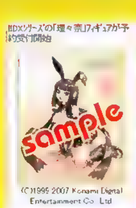
メーカー様からの貴重なイラストを使用した待ち受け画像もぞくぞくと追加配信中！

近日中には「あのタイトル」など、画像だけじゃなく、ゲームタイトルも増えていく予定なので期待して待っていてほしい！

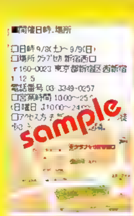


その3 新企画やロケテ情報・最新Newsも連日追加中！

現在アルカディアモバイル独自の新企画が進行中！ 12月中にはその一端をお見せできる予定なのでお楽しみに！ もちろんアーケード関連Newsをはじめ、貴重なロケテ情報は連日更新中だ！



普段の生活では見逃しがちな、最新グッズ情報をゲットしよう！



店舗へのアクセス方法付きの貴重なロケテスト情報を活用して最新ゲームをプレイ！



人気ライターコラムや攻略情報のバックナンバーがいつでも読める！

アクセス方法

もしくは
空メールをコチラに！
ad@famitsu.net

DoCoMo
メニューリスト▶メニュー/検索▶TV/ラジオ/雑誌▶雑誌

au
TV・ラジオ・マガジン▶マガジン

SoftBank
メニューリスト▶TV・ラジオ・雑誌▶出版・雑誌

対応機種
各キャリア全ての機種に対応

サービス利用料
月額315円[税込]
※一部無料サービス有

enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話：0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/

月刊アルカディアをご購入の際は全国の書店へ。最寄の書店に無い場合はその書店でご注文いただくか、弊社通信販売をご利用ください。
問い合わせ 0570-060-555（ナビダイヤル） cs@eb-store.com

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- 袋タイプ:中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- ぬいぐるみ:首などのくびれた個所が狙い目。
- 箱タイプ:側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- 吊り下げ箱タイプ:コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- 吊り下げラベルタイプ:これもラベルを正面から挟むように。
- 吊り下げラベル長細型:細めなので本体も狙える。割と簡単。

2007年もいよいよ大詰め!　今年を締めくくるにふさわしい12月の登場アイテムと、来年の4～6月に登場する期待のニューアイテムを一挙紹介するぞ。



機動戦士ガンダム00 DXヒロインフィギュア1

バンプレスト／12月下旬／全1種

好評放映中の『ガンダム00』から、私設武装組織ソレスタルビーイングの戦術予報士、スメラギを立体化！　はちきれんばかりのセクシーボディを、19センチのビッグサイズで完全再現している。



ガンダムシリーズ DX組立式ディスプレイモデルスペシャル

バンプレスト／12月下旬／全1種

小説に登場して以来、熱烈な支持を得ていたHi-νガンダム（ハイ・ニューガンダム）がプライズに登場！　白とブルーのコントラストが美しい。



機動戦士ガンダム00 DX組立式ディスプレイモデル2

バンプレスト／12月下旬／全1種

『ガンダム00』のMSを立体化するフィギュアシリーズ第2弾は、ロックオン・ストラトスの愛機ガンダムデュナメス。得意の射撃戦ポーズをバッチリ決めているぞ。



Yes!プリキュア5 DXガールズフィギュア ～キュアドリーム&キュアレモネード～

バンプレスト／12月下旬／全1種

『Yes!プリキュア5』の主人公キュアドリームとキュアレモネードを、キュートなお座りポーズでフィギュア化！



機動戦士ガンダム 0083ガンダムカードビルダー DXガールズフィギュア

バンプレスト／12月上旬／全2種

『GCB』シリーズの美人秘書、キャシーとレイコが『0083』バージョンで登場！　ツインテールとニーソックスの融合に悶絶必至!!

2008年 4月・5月・6月 プライズ新作リポート

来年の4～6月に登場するニューアイテムをピックアップ！　どれも珠玉の逸品ばかりで、うれしい悲鳴が止まらない!!

※掲載した写真は開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります。

4月



バンプレスト

ガンダムシリーズ コアファイター型変形カードケース

カードケースがなんとコアファイターに変形!?　『GCB』カード収納に最適かも。



セガ

エヴァンゲリヲン新劇場版 エクストラ制服フィギュア

劇場版第2部への期待が高まる『エヴァ』から、制服姿のフィギュアが登場！

5月

バンプレスト 機動戦士ガンダム 00 ヒロインフィギュア3

ソレスタルビーイングのオペレーターコンビ、シエラとグレイスを立体化。



セガ



北斗の拳　サザンクロスゲーム

シンの根城「サザンクロス」をモチーフした、世紀末感漂う(?)バランスゲーム。

北斗の拳 無想転生メディアケース

セガ／12月上旬／全2種

北斗神拳究極奥義「無想転生」をイメージしたメディアケース。CDケースは12枚、DVDケースなら6枚まで収納できるぞ。





新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア 第3新東京市警24時!

セガ／12月中旬／全2種

昨年9月に登場した婦警フィギュアのカラーバリエーション。帽子を目深にかぶり、素肌だった脚はストッキングになり、アダルトな雰囲気を演出している。





銀河鉄道999 戦士の銃

タイトー／12月中旬／全1種

松本零士作品のキーアイテム「戦士の銃」が、1/1スケールで登場！ 重厚感溢れる塗装と造形に加え、トリガーも可動する。



ツバサクロニクル ぴょんぴょんモコナ キーチェーンマスコット

セガ／12月上旬／全2種

大人気『ツバサ・クロニクル』のマスコットキャラクター、モコナのキーホルダー。背部のヒモを引っ張ると、モコナがぴょんぴょん跳ねまわる愛らしい姿を堪能できるのだ。



天元突破グレンラガン グレンラガン BIgソフビフィギュア

KONAMI／12月／全1種

熱い物語と異様なまでの展開の速さでアニメファンを魅了した『グレンラガン』が、ついにプライズに！ 主人公シモンとカミナの魂の結晶、グレンラガンが、全高約30センチのビッグサイズでここによみがえる!!



天元突破グレンラガン ブータぬいぐるみ

KONAMI／12月／全3種

主人公シモンと最後まで旅を共にしたマスコットキャラクター、ブータのぬいぐるみ。非常食（?）にはならないが、どこか愛らしい容姿と表情に癒されること間違いなし！ ブータマスコットも同時登場予定となっております。

6月

ルパン三世 不二子DXフィギュア ～ファッショナブルコレクション5～

不二子フィギュア第5弾は、寝そべったうえにネグリジェ姿というセクシーショット!

バンプレスト





タイトー

スペースインベーダー ピンバッジ

ビデオゲームの金字塔も、ついに生誕30周年。プライズも続々登場するぞ。



もやしもん わるい菌たちぬいぐるみ

カルトな人気でTVアニメも好評の『もやしもん』から、菌たちのぬいぐるみが登場！（※監修中）

涼宮ハルヒの憂鬱 エクストラフィギュア Live Alive

製品版では、網タイツからストキングに変更されるぞ。

セガ



今月のプレゼント

●KONAMI
- 天元突破グレンラガン グレンラガンBIgソフビフィギュア　1名
- 天元突破グレンラガン ブータぬいぐるみ　3種セット1名

●タイトー
- 銀河鉄道999 戦士の銃　2名

●バンプレスト
- 機動戦士ガンダム00 DXヒロインフィギュア　3名
- 機動戦士ガンダム00 DX組立式ディスプレイモデルスペシャル2　3名

●セガ
- 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア 第3新東京市警24時!　2種セット3名
- 北斗の拳 無想転生メディアケース　2種セット5名

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

すっかり寒くなった今日このごろですが、店内の温度とゲーマーソウルはホットなわけですかっ!?　そんな溢れる熱風をアルカディアにも送り込むナウなヤングにバカウケの読者コーナー、A-Froのお時間が今月もやってまいりましたよ!

岡渕健康：164-165（大瀑布）、カイゼルちくわ：157-158（CMYK）／161-163（グレースケール）、げっつ☆先生：156（クリスマス特集）／159-160（解放区）／163（MMターボ）

今月の一番搾り!



（青森県　水玉うるるさん）

A-Fro メリクリーナ

街はすっかりクリスマス色!　モチロンA-Froもクリスマス色!!　天使が夜空を翔けるSilver Nightは、サンタのおじさんの贈り物だったよメリークリスマス!



（愛知県　ハクレツ丸さん）
★仲良し兄妹のメリークリスマスは、



（大分県　AKさん）
疾走サンタが闇を翔ける
悪い子はいねかーっ!（違



（愛知県　グリアイ・リカさん）
★ご主人様へとっておきの贈り物
一人だけのクリスマスナイト



（大阪府　YU★3君）
★足の鈴で抜き足差し足バレバレ
それでいてプレゼントは



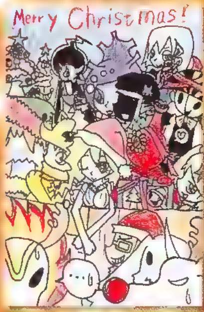
（静岡県　獣帝君）
★真っ赤なお鼻のトラハサさん
プレゼントはA-Froムック!



（新潟県　佐倉信士君）
★プレゼントはアシカーシュート→キャプチャー→シュートらしい
安上がり感



（福岡県　女王って何あじさば女王）
★よい子にして寝てないといけないそうで
後ろではスタッフBの人がく〜ケやっ



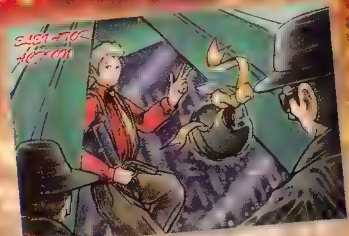
（新潟県　ロック野郎さん）
隠し曲の隠しキャラたちによる
隠しパーティーが隠され開催中っ!



（青森県　陸さん）
★早くもお正月とTOMOSUKEさんお誕生日を祝っちゃう欲張り版!



（千葉県　高遠かるびさん）A
★元就帽の便利な使い道を提示しつつ、
カキ…には夕飯決めあみたを完備!



（群馬県　NAGA君）
!!リターンズ」で投げつけ系攻撃も
あったのでよしとするエレベータークリ!

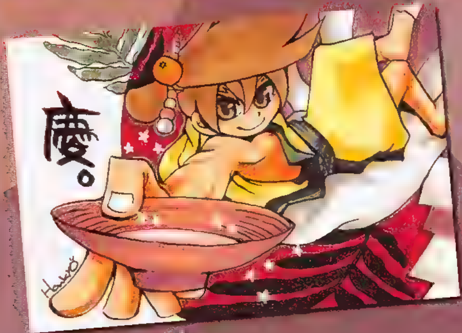


（熊本県　つむしかなと君）
★十人十色のメリークリスマス
ナツイトクリスマスのスッコケはプチ危険?

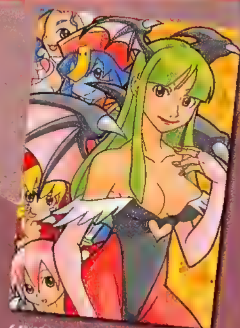
A・Fro回覧板　投稿作品に「A」マークが付いているパーフェクツなあなたにはA-Fro特製図書カードをプレゼント!　また、キャプションの頭にHマークが付いている方はホームページを運営されています。アルカディア公式サイトのリンクから、レッツチェックしまくりっ!　→http://www.arcadiamagazine.com

アフロCMYK

ロマンとムード溢れるクリスマス特集に続くは、カラーイラスト通常営業コーナー「アフロCMYK」であります！　今月も皆さまからの新旧問わぬアーケードゲームイラストをいただきまして、絶好調運営中と各所で評判なのです。



（京都府　呆虫さん）
☆「[illegible]」を[illegible]せてこその天下人。[illegible]、秋もまずは一杯！



（北海道　[illegible]さん）
☆ダークストーカーギャルズ集合[illegible]



（愛媛県　紫苑あささん）
☆飛賊の新たな顔として活躍中。笑うかあざけるかは、操るあなた次第！



（新潟県　[illegible]さん）
☆少し暑めの、コワカワハロウィン♪
[illegible]



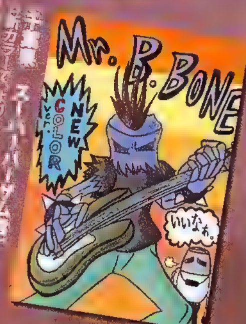
（熊本県　[illegible]さん）
☆[illegible]の名作アクション『メタスラ』は今世紀も[illegible]



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆TERRAのBEATに心躍る！
オキニ曲は1万回目でも飽きない!?



（[illegible]さん）
☆[illegible]の『IIDX』新作！[illegible]ウワサが[illegible]



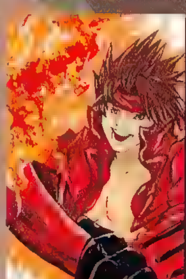
（[illegible]県　[illegible]さん）
☆[illegible]カラーで[illegible]JAZZ[illegible]ス[illegible]パーバー[illegible]



（[illegible]県　[illegible]さん）
☆初代『アテナ』の[illegible]



（[illegible]さん）
[illegible]



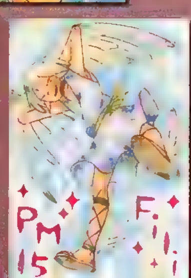
（[illegible]さん）
[illegible]



（[illegible]県　[illegible]さん）
☆オオカミ[illegible]の王子[illegible]



（北海道　[illegible]リミックスさん）
☆年の瀬に、少しだけ華やかに[illegible]意外な取り合わせですが、[illegible]いです！



（静岡県　へえさん）
☆フィリ[illegible]の投稿作品[illegible]



（愛知県　ろぜ[illegible]さん）
☆[illegible]

こっそりブーム再来!?
アヴァ鍵同好会

昨今、再び投稿が集まってきた『アヴァロンの鍵』。同好会コーナー、アフリバで復活なるか!?



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆キャラの衣装カスタマイズも、実はこの[illegible]が先駆けだった気が[illegible]



（[illegible]県　[illegible]さん）
☆秋、紅葉に映える[illegible]。日本の四季が似合う方です！

A・Fro回覧板　作品裏に住所などを直接書き込み、字が表側へ裏写りしてしまう悲劇が最近多発中!!　薄めの紙や濃い目のペンをお使いの方には、別の紙に書いてテープで作品裏に貼り付けるのがオススメです。この方法なら裏写り以外にも、作品から住所などを切り離せるので個人情報管理の安全性も増し、コメント欄を空けてコピーしておけば何度も書く手間も省けますゾ♪

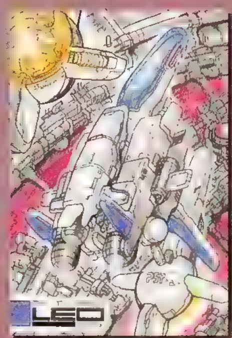
アフロCMYK







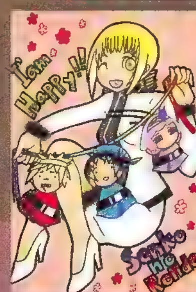


















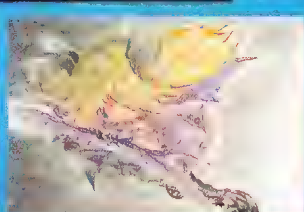


横シュー新時代到来!?
オトメDEATH♥

今話題の横シューティング二大新作を、一挙に特集！　オトメとゴスロリ、あなたならどっちを選ぶ!?

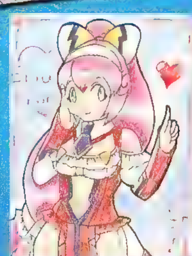






（福岡県　宇月絵夢さん）







（鹿児島県　ATSUTO君）
☆装備選択でちょっと悩んでみたり?

A・Fro回覧板 年の瀬の混乱に乗じて忘れ去られるとイイナーと思っていた三つ巴罰ゲームですが、続々と案が集まっておりまして、うれしいやら悲しいやら血の涙やらです。しかしきら様とか某お笑い芸人のコスプレとか、ユー（複数形）!!　コスプレ刑はA-Froサミット議事録でも言った通り凍結中なのYO!……コスプレより恐ろしいデス刑が来そうで怖くもありますが、まだ募集中デース。

A-Fro 解放区（リバレーションズ）

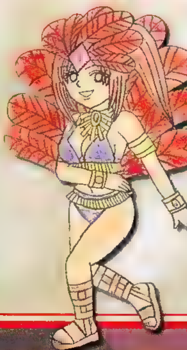
雪の降る夜に、同時押しのJingle Bells。

めっきりこってり寒ソン先生な毎日で、これじゃぁ手がかじかんで台湾ステップも踏めやしねえ！　そんな季節は指先が温まるまでドライブゲームで慣らしつつも、各種コーナーが満載のアフロ解放区へハガキを送ったりムダに新コーナーを立ち上げたりしている内に、ますます雪は降り積もるホワイツ☆メリクリ！

アフロDEモード。

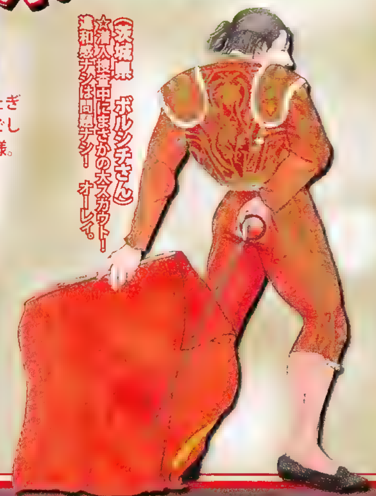
ラテンの血が沸きミートダンス!の巻

この寒空の下、今回のテーマは熱き血潮のたぎりまくりな『ラテン』だった！　こんな冬の過ごし方はいかがですかと無責任に提唱してみる有様。



クリスティ（鉄拳シリーズ）

（長野県　美律"ボッちらないでー!!"ゆうあさん）
☆ティス・ラテン！　何よりエディにこんな格好をされなくて良かったという安心感!!



ドラグノフ（鉄拳シリーズ）

（茨城県　ボルシチさん）
☆潜入捜査中にまさかの大スカウト！　違和感ナシは問題ナシ！　オーレイ。



マイケル・フレッチャー（マッハブレイカーズ）

（東京都　QQQ君）
☆見よ、ラテンニューマンの生き様を！　非の打ち所がまるでありまいて。



地獄谷ふるる（まもるクンは呪われてしまった！）

（茨城県　mikoko君）
☆うおっと、ふるるンさんのナイスアレンジが早くも到着ッ！

KOFっ子 TORNADO

とどまることを知らない相変わらずのアッシュ人気の中、KOFっ子の竜巻楽園は今月も始まるって寸法！



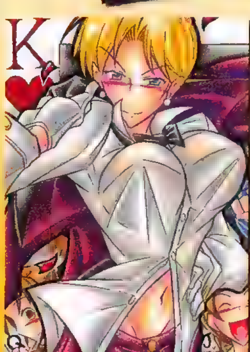
（奈良県　くんこさん）
☆アザぐるみ大好き桃子っち。パオパオカフェへ行っチャイナ！



（茨城県　葵凪さん）
㊙見上げたその空の蒼さに、心の氷の刃は溶かされるのか。



（奈良県　しゃらぁー君）
☆乗馬ファイターここにあり！　続編が心待ちにされる今日このごろです。



（東京都　良月君）
☆ハガキ裏の"KING of FIGHTERS"というシケギャグはナイショだぞっ。



（愛媛県　蜂子さん）
☆緑炎のそばかサーは今日も一人どこかで嘲笑うっぽい。

アトリエゴシック ゴスゴス帝国

唐突に建国されたにもかかわらず、無事ハガキが届きまくりなゴスコーナー。今後も君臨できるかはみんな次第っ！

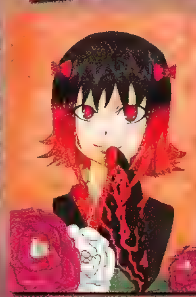


（静岡県　柚葉さん）
☆ゴスゴス帝国応援団結成!?



（神奈川県　水城たかのさん）
㊙気になる服を着せちゃうのだって







A・Fro回覧板　ラテンというあいまいな響きが、投稿者の皆さまを混乱の渦へと巻き込んだっぽい今回のアフロDEモード。当コーナーではイラストの背景は描かなくても大丈夫。また、ハガキ裏や隅にゲームタイトルとキャラ名を書いておいてください。そんな次回のテーマは「雪遊び」。とりあえず薄布を羽織って戯れるメイドさんはけしからん！　と鼻息を荒くしてみましたよ。

A-Fro リバレーションズ 解放区

準備 O key-Do key！ 戦国X投軍

この盛り上がりを感じると、自分もイラストを送りたくてしょーがない元投稿者が居るとか居ないとか。今月もいっくぼーんコンチクショウ！



（大阪府　SIROさん）
☆すべては旨いの…





（東京都　采姫炬さん）
☆…中を…ける…
ニヤニヤしながら待つしかねえです！



（三重県　睦月那弥さん）
Ⓗその存在はまさに水と油か。
相容れぬご近所バトルが楽しみです！

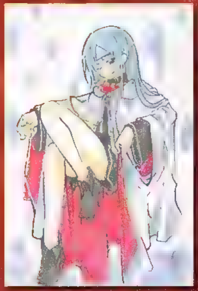


マジアカ 美術倶楽部

マジカルでアカデミッケルなアーティスティッカーミュージアムがこちらだよ！



（東京都　有葉青重君）
☆それいけマジカルクリスマス！
メリクリの波はここにもやってきた



（青森県　ユハさん）
Ⓗ風邪には気を付けてくださいね。
いつでもサツキは見守ってます！



（東京都　上原キノ君）
Ⓗにわかに眼鏡が不穏な動きを見せる中、グラスに新たな可能性を！



（愛知県　あやピーさん）
☆いつでもどこでも予習復習。
日々の努力がモノをいうんだよ。



（宮城県　銀漢君）
☆あれやこれやとカスタマイツー
こんな一面はどうでっしゃろ。

いきなり！コーナー化コーナー

一夜限りの夢を見ないか!?　ハガキ裏にあったテキトーなコーナーをテキトーにコーナー化！

ジャス学同窓会



（広島県　温井川天祐さん）
☆10周年記念の同窓会！　ちなみに今からハガキを送ると11周年の年になっちゃうよ！　ぐあ。

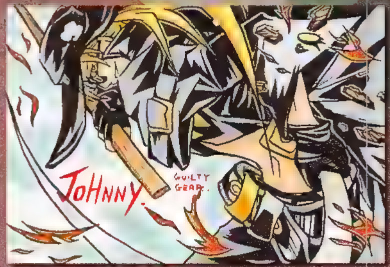


（東京都　西村もつ君）
☆ゴージャス発売に併せ、小部屋もすっかりゴージャスに！

AOKの小部屋 ゴージャス

GGXX あとん

メリクリなんかどこ吹く風！　硬派なあなたへ、ここがギルティのアソシエーションだ！



（栃木県　柴竜代さん）
☆コインを投げてはブッタ斬～るぅ（巻舌）。
お前さんには、見切れねえだろ～ぅ（巻舌）。



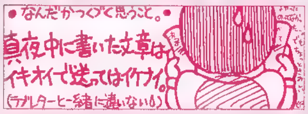
（大阪府　べるコロさん）
Ⓗ仲良きことはソー…
争うだけじゃ心も…



A-Fro回覧板 アフリバでは、今回掲載に至らなかった各コーナーでも、随時おハガキを募集中。投稿数が集まり次第掲載しまくりなのだった！　そんな混沌感の漂う中、お気にのコーナーが領土を獲られるかはあなたのその一枚にかかっているのです！　ぐあっ、とってもイカジなコーナーを思いついちゃった！　と、新コーナーで殴り込みをかけるのもうっかり良いかもしれない風！

アフログレースケール。

短い秋はすぐ終わり、本格的に冬将軍（二周目ラスボス級）が迫るこの季節。寒い日にはゲーセンで手を暖めるというのがフォーマルなアナタに贈る、ゲーマーの日常を描くモノクロ通常コーナーが当「グレスケ」です。



（神奈川県　ぶいけぇさん）

また筐体で会おう！ 一時の別れと再会

もうすぐ、近所のゲーセンが閉店します。

そこのゲームの一部は近くの店に移るらしいけど、『センコロ』（『旋光の輪舞』）はダメなんだろうなぁ。

私が『センコロ』と出会ったのは、アルカデの誌上で。「うわぁ、綺麗だなー」って思ったけど、「でもどうせ無理だろうな……スティックさばき下手だし」ってあきらめてた。

けど、ある日偶然にもやる機会ができて、恐る恐る100円を投入。

……あれ、できるじゃん？

そう、『センコロ』は移動が平面。ジャンプもしゃがみも暴発しないしコマンドもカンタン！　だから、ほかの2D対戦格闘じゃ足払いしかできない私でも、案外やれたのですよ。

んで、いろんなキャラを試してみて、一番使いやすかったリリAを使っていくことに。

毎日頑張って、ある程度慣れてきて、やっと真ミカ出して倒した、その矢先。ある日、店に行ったら筐体の中身が『ぷよぷよフィーバー』になっていました。超泣いた。

そして、しばらくして進学で地元を離れ、その先のゲーセンで、『センコロ』に再会。もう本当にうれしくて、たびたび通いましたよ。

何回か、対戦の機会も。なぜかリリでなくちーくんの時ばかりだったけど……本当にありがとうございました。こんな弱っちい子の相手をしてくれて。楽しかったです。

通い続けたおかげか、リリAでタコをなんとか倒せるようになり、最近はやっと真ミカ出すのが安定。スティックすらまともに使えなかった私にしては上出来、ってところです。

だけどもうすぐ、その店も無くなってしまいます……。来年は地元に戻るし、きっともうAC版『センコロ』には（新作が出ない限り）会えないんだろうな……。

……これからもう一度、最終目標の1500万点を出すためにやってきます！　1000万点は安定したから、きっともうちょっとでできるハズ！

思えば、始めたころは100万点でも「すげー」って思ってたなぁ。成長したんだなぁ……。

それじゃ、行ってきます！

（岩手県　ぱむぱむさん）

㊥始めたきっかけは今や覚えていらっしゃらない、とのことですが、思えばゲームを始めるきっかけというのは、本当にわずかなことだった人がほとんどなのではないでしょうか。

昔熱中した作品に再会する喜びは、とても素晴らしいものですよ。その時のためにも、行ってらっしゃい！



（愛知県　御影道行君）
☆新キャラ、新システムにこうご期待！
イベントの時はお邪魔しました（笑）。

ゲーマー的な日常 歳時記投稿集

4歳になる姪っ子が、『太鼓の達人10』にハマったらしい。

会うと「連打～」「成績発表～」と言うのは可愛らしくて良いのだが、何故か口ずさんでいるのが……。

『ダディマルク』。

おまけに「がんばりまーす！」とも叫んでみたりしている様子。

さて、どうフォローするのが正解なのでしょうか。

1.一緒に『太鼓』で遊んであげる。
2.それとなく元ネタを姪っ子の目に付くところで遊び、英才教育。
3.むしろ元ネタのサントラを貸してやり世代間交流。
4.いっそ『もってけ！セーラーふく』や『ハレ晴れユカイ』まで貸してゲーセンで口ずさむ→周りの大きなお友達フリーズのコンボを期待する。

……ダメな親戚でごめんなさい（即死）。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆『ニンジャウォーリアーズ』最終面強制プレイで、流れる時代の早さと世間の世知辛さを教え込む方向で。

久々に投稿しようと思って、真っ先に思い付いた替え歌（SG）。

『同じ国に生まれたの♪　ミラクル☆ロマノフ♪』

……先生が描けたら、絵で投稿してました……。

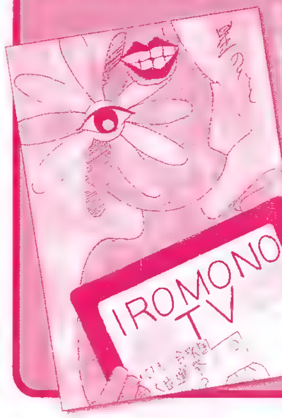
あ、普通に好きですロマノフ先生。

（千葉県　紗竜海斗さん）

☆久々になる投稿が、ムーンロマノフパワーメイクアップとかで本当にいいのか否か。

親族会議で話し合ってきます。

むしろ僕らが主人公 イロモノ合衆国





（沖縄県　こじかさん）Ⓐ
☆グレーの色鉛筆だけで濃淡を付けたとのこと！
今までにないレイレイの描き方に、担当感服です。



（福岡県　QUOX君）
☆再びAC版でAストライクは見れるか!?
ソフィーティアファン以外も願われィ!!

眼劇'07+'08

～年越しレンズは涙色～

眼鏡愛を貫く「グラスマニア2007」を締めくくる一大イベント、『眼劇'07』。開催が'08年だけど気にするな（コラ）！　今年は眼鏡が最も似合うアーケードキャラ「メガネユニバース」を決定する、一大アピール大会を開催します!!　詳しくは欄外にて！

四天王戦以上の激戦!? メガネユニバースを探せ!!



（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆新旧時代問わず、候補を大募集！
源助のように室町時代でもOKサ！

A・Fro回覧板　サミットで眼鏡四天王・NAGA氏からの指摘をいただいたものの、諸事情により開催が年内じゃなくなった「眼劇'07」。だ、大丈夫！　'08はもう一度ちゃんとやるから（汗）！　今年はあなたが「一番メガネが似合う」と思うキャラを、イラストや文章投稿でアピールしていただき、その中から審査委員会がメガネトップモデルを決定します。無論非メガネキャラのメガネ化も可！

テーマ別文章投稿

感動した私の初○○

今回のテーマ別文章投稿は、ゲーセンでの「初○○」をテーマに募集いたしました。だれもが通るゲーセンでの数々の「初」、あなたにも共感できる体験がきっとあるはず!

初代『バーチャロン』が出てから1年ほどたったころ、店の人に声をかけられたこともあって、初めてゲーセンの大会に参加しました。

いざ当日、思っていたより参加者もギャラリーも多い。おまけに自分の番になり、使用機体のベルグドルが紹介されるとどよめきが……。

その大会でベルグドルを使用していたのは一人だけ。今までの大会でも使用者が居ないらしく、機体紹介をする女性店員も戸惑っていました。

おかげで1回戦が始まっても緊張しっぱなしで、相手のライデンに押され気味に試合が進みましたが、終盤に逆転したその時、ギャラリーから一斉に歓声が起こりました。これはもう負けられないと思い、なんとか相手を撃破することができました。

結局その大会では3回戦で敗退しましたが、ギャラリーを沸かせることができたので大満足でした。

最近はゲームの大会に参加していませんが、あの逆転した時に起こった歓声は今でも忘れられません。

(宮崎県　牙竜君) A

☆初の大会で何たる男気……その勇姿を思い、担当も男泣きであります！　その時の感動と魂、今後の人生でも必ずや支えになりましょう！

高校は家から離れており、初めての電車通学でした。定期券で区間内ならどこで降りられることをいいことに、初めて「ホーム」といえるゲーセンができました。

その店は小さなビルの2～4階を占めており、置いてあるゲームは今考えれば万人向けではなく、マニアックだったように思えます。

そのゲーセンの一角に交流掲示板というのがあり、イラストや文章を書いて付属のポストに投函しておくと、数日中に店員さんからお返事がもらえました。最初はドキドキしながら投函していたのですが、毎回店員さんにお返事をいただいたり、そのうちほかのお客さんからも別紙でコメントをもらえたりするようになり本当に楽しかったです。そんなことを繰り返すうちに店員さんと直接お話しするようになり、ほかのお客さんとも知り合いになったりできて、本当にうれしかったです。

ですが、そのゲーセンも私が高校を卒業するころには閉店してしまいました。ほかのゲーセンにも同じような掲示板や交流ノートがあるのですが、そのお店ほど店員さんたちと仲良くはなれません。もちろん現在は仕事の関係上一つのゲーセンに毎日通えなくなったという理由が一番大きい気がしますが……。

無くなった今でも「私のホームはあの店だ」と言い続けたいです。

(広島県　湯川Mさん)

Ⓗ 言われてみれば、成人してからはなかなかゲーセンになじめていない自分が居たりしますね。中高生のころは馴染み過ぎて、掃除のジャマだ出てけ！　とモップで尻(以下規制)

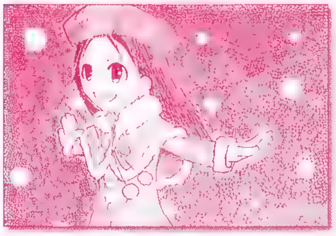
ちなみに湯川Mさんが以前本誌に初投稿した際のお題も、「初めての○○」だったとか。デスティニー!?



(東京都　大沼由実さん)
☆刺すような寒さに、忍ぶ小さな爪。白影に惑うも、居るは猫ばかり……。



(新潟県　桐嶋滴さん)
☆しどけない雰囲気の菊桃嬢。花よ蝶よと、咲き乱れる色香!



(長崎県　江頭ししゃも君)
☆雪が降るなら、降り積もってほしい?
決戦を前に、子供心の小さな願いごと。



(広島県　オキノさん) A
☆力作ゆえX'mas枠から強奪した次第。雪は、出会えた姉妹への祝福……?

A-Fro百鬼祭(仮)

超絶素敵企画案

アルカディア100号を記念して、A-Froで開催する企画を煮詰める当方。今月もおかげさまで、数多くの企画案やご意見をいただきました!

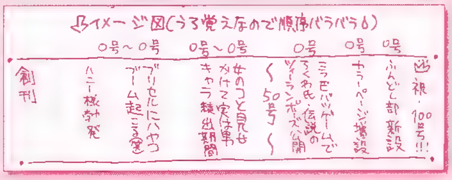
●A-Fro人生色々年表

「そういや昔ブリセルでハヤコはやってたね☆」とか「過去の三つ巴戦っていろいろ対決したんだ～」とか「SG闘劇歴代優勝者はこの人かぁ」など、A-Froのだいたいの歴史が分かる年表のコーナー。若い読者には発見を。常連の方には「ああ……こんなのあったな」と郷愁を。

(青森県　水玉うるるさん)

☆水玉うるるさんからは、ほかにも「過去のコーナー復活祭」(「アレンジ道場」や「ピチっ子上俵祭」などなど)、「第二回アフロデミー賞特別授与式典」(より細かに部門を分けて賞を増やす!)と、二つの案もいただいております。

この年表作成企画は、かなり面白そうですな！　骨組みはアフロズが作成するとして、投稿者の皆さんからは「コレは外せない！」という出来事(事件?)を募集してみたり。実現しやすそうで全国民参加可能な、ナイス☆企画ですぞーッ!!



こちらが水玉さんからいただいた年表の例。……ツィーランボーズは無記載で(コラ)。

今月はほかにも、「A-Froオールカラー」案(山口県　低加速君)、「初心に帰って一番のお気に入りゲームorキャラアピール大会」案(富山県　山田道楽斎君)など、ナイス企画案をいただきました！　企画記載欄が右の通り、えらい勢いでモリモリ埋まってまいりましたぞ。

今後も企画案はモリモリ募集中です！　水玉うるるさんからのリクエストで、右下の通りカウントダウン表示を設けましたが、あと5号！　というくらいのタイミングが最終的な企画案・イベントタイトル案の締め切りの時期になるかと思われます。同時に現在リストにある採用候補企画案の実現へ向けての活動も、ゴリゴリと開始中であります!

現在出ている企画案

- ●100号記念本の発刊(ムック、同人誌など形態はまだ未定?)
- ●お祭りイベント!
- ●応募者全員大サービス!
- ●みんなで年表作成!
- ●過去のコーナー復活祭
- ●第二回アフロデミー賞(より多くの部門で表彰)
- ●A-Froオールカラー!
- ●初心に帰ってイチオシゲームorキャラアピール大会

記念企画タイトル案

- ●アフロ判唘烈土(あふろ　はんどれっど)
- ●10×10＝100GO!祭(とうとう100ごうさい)

100号まであと8号!

A・Fro回覧板　さらに盛り上がる100号企画案ですが、地方の投稿者の方々から「東京でのイベント大会などは参加できず寂しい」とのご意見が。これはA-Froサミットの前後にも多くいただいたご意見でして、地方巡業が時間的に難しい我らアフロズの力不足もあり、直接集合イベントは難しいかも……いや、何か代替案があれば!?　100号を目指し、読者とアフロズの力を結集する時は今ーッ!!

祝いプラトン大集結!

ジャス学同窓会

『ジャス学』10周年に多くの賛同投稿が!? 11周年になる前に、ここでまるっと作品をご紹介いたしましょう!



（新潟県　左十さん）
☆今回は五輪高校づくし!? 今見ても個性的な面々ですね〜。



（東京都　良月君）
☆五輪高校初期メンバー、人気も衰えない三人がこちら。キャラ性能的にもお世話になった記憶が多い!?

初めて『クイズ大捜査線』をクリアした時はうれしかったです。

コンティニュー連発という力技が使えない、「間違えたら即終了」というラスト問題の壁に何度も跳ね返されていたので、そこで正解した時はまさに感動ものでした。

正直大したエンディングではなかったのですが、全クリの喜びが萎えることはまったく無かったです。

（石川県　二代目SB1号君）

☆『大福』の100問チャレンジなどでもそうでしたが、クイズゲームでコンティニューできないというシステムは、本気で心臓その他諸々が縮みますな……。

回答のボタンを押す指が震えるこの感覚と突破時の感動、現代のクイズっ子も味わっておくべきかと!

小学校の低学年のころだったでしょうか。お正月に父がキャッチャーマシンで、ぬいぐるみを取ってくれたんです。その時キャッチャーというものを初めて知り、自分でもぬいぐるみを取りたい! と強く思いまして、お年玉を持って近くのゲーセンへ。

でも何回やっても、うまく取れない、取れない……。そして5000円くらい費やした時、やっと、やっと一つぬいぐるみが取れたのです。

それが自分がゲームセンターで取った、初ぬいぐるみでした。本当にうれしかったのを覚えています!

（神奈川県　未虎さん）

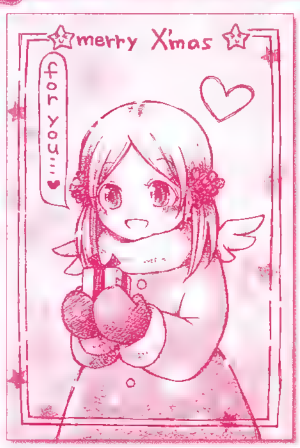
☆シメはキャッチャーの感動体験で。アームを始めて動かした時の興奮と感動……たしかに忘れがたい!

Little★White X'mas!

モノクロ投稿でいただいた聖夜的作品を、ここでプチ紹介! グレスケでもユー、メリクリっちゃいなよ!!



（富山県　流火季月さん）
☆汐姫嬢より、聖夜の贈り物でも当人が一番欲しいのは……ね?



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆ギタドラV3より、冬のラブソング「恋」!ときめき光線が雪に反射してまぶしいイイ!!

無理相談 無解決 MMターボ

今時のパチャッ子に「あのコンボは逆足で〜」とか言ったら「……ハの字の事ですか?」などと聞き返されてジェネギャッパーを感じたのも数年前の話なので、その子もすっかり中堅組。そんなアンケートハガキコーナーかも!

近所に『リズム天国』が入ったのですが、寄って来る子どもたちが気になってのりにくい——。

（宮崎県　牙竜君）

☆昔『ザ・グレートラグタイムショー』をプレイしていたら、寄って来た子供に「予備を持ってくれたより」と言われました。

財布より『三国志大戦』のデッキケースの方が大切に思えてきた——。

（長野県　IBIS君）

☆『バーチャ』プレイヤーにも同じ事が言えるってばよ——!

寝ても醒めても菊地真病にかかってしまいました。助けてくださいプニョ野口さん。

（千葉県　みっしぇる君）

☆助けてあげてくださいプニョ野口さん。

格ゲーやカードゲームが続編に切り替わる時期、毎回ゲーセンからの引退を考えますが結局残留です。『鉄拳6』も『三国志大戦3』もやるぞ〜。

（東京都　Theガッツ君）

☆やむなくゲーセンを引退される方を考えると、「気付いたら行かなくなっていた」が悲しくも理想の引退だという説でザメザメ。

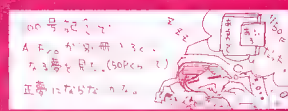
11月号P157の新ゲーム回覧板より。レイカは『式神Ⅱ』ではなく『Ⅲ』だったのでは?

（愛知県　弥生如来君）

☆ふっふっふ。原稿を読み返した所ちゃんと「Ⅲ」となっていたので我のせいではねえです! と思いきや、その後のチェックでことごとく気が付かなかったのは我の怠慢がなせた技っぽい。ここに、ゴメンナサイ。



⬆（新潟県　佐倉信士君）
☆ごっ恥ずかしかったという声もチラホラ。



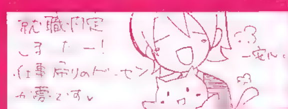
⬆（青森県　睦さん）
☆きっちりとお値段アッパーが別にね。



⬆（兵庫県　鷹狩みつる君）
☆地味ながらも結構重要なので侮れない!



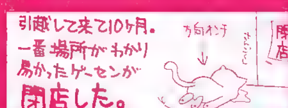
⬆（福岡県　望川ぶりきさん）
☆そんなにたったけどそんな遠くはなかった。



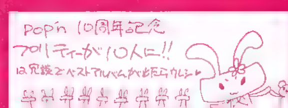
⬆（新潟県　かささん）
☆24hのお店だと仕事前にも、となったり。



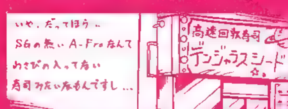
⬆（新潟県　霧子さん）
☆そのままのあなたでいてくんなっせ。



⬆（愛知県　京也さん）
☆に、二番目に分かりやすいお店を早急に!



⬆（神奈川県　サトエさん）
☆ドラを連爆させた記念に新プリティーに期待。



⬆（愛知県　御影進行君）
☆このSGを分かる若人が居ることを願いたい。



⬆（島根県　そぼろビシャモン君）
☆何やら新たな展開も、完結済みだった。

A・Fro回覧板 ふと思えば「ジャスティス学園」ももう10周年。あのころは全盛期といわんばかりに、数多くのゲームが発売されましたな……(しみじみ)。と懐かしむのはさておき、今回の『ジャス学同窓会』のように、賛同投稿が多ければ即コーナーが成立するのがアフロの掟。現在も茨城県の山キョー君から「ヒゲコーナー」設立の要望が……。あなたも新コーナー設立を目指してみては!?

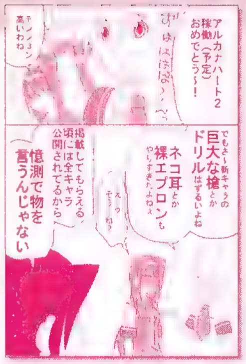
アルカディア大瀑布

マニアな会議中や学級会で先生にしかられているようなシリアスな瞬間にも、ついついオモロいネタを考えて含み笑いをしてしまうそんなアナタに贈りたい、アーケード最狂バラエティコーナーがアルカ大瀑布でR。

よかったら来いよ!

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材にしつつ、好き勝手に漫画に仕立て上げるフリーダムさを今月も楽しんでいただきたい。



(広島県　湯川・Mさん)
☆そうそう、あの出刃包丁持ったキャラとかすごいよね……ってオイ!



(東京都　猿合掌君)
☆格闘技とは99%の頭脳戦である、うなずかざるを得ないだろう……。



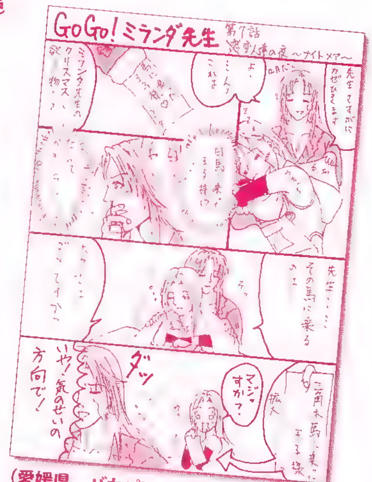
(熊本県　エレ金哲君)
☆一度、SNKの企画会議に潜入してみたくはある。



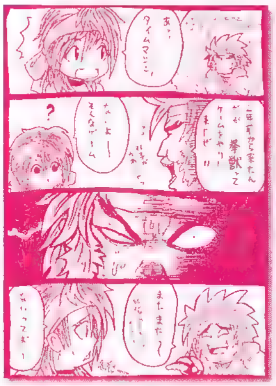
(東京都　QQQ君)
☆ついつい見入ってしまうほどよく出来てるんだがなー。うっかりハマってみてはどうか。水族館にもあるよ!



(北海道　すぎもとケンシロウ君)
☆ドリルは女のロマンだぜ!……いや待て話し合おう。



(愛媛県　バカパン@下ネタ自重さん)
Ⓗ 気が付くともう7話に……。一応季節ものというのがさらにダメージ大。



(東京都　西村もつ君)
☆7年前から来たんだが、『カプコンファイティングオールスターズ』の続編は……おお!?



(東京都　ゲコゲさとる君)
☆その日、喫茶・あいのの出禁リストに新たな名前が加わったという。



(千葉県　高遠かるびさん)
☆べ、別に第二話なんて期待してないんだからね!



(千葉県　寵crown君)
☆本気で暇そうでオフビート感満点DA! 玄武の製作者はだれなんだーッ

ゲルエロス村

BON-NOサンタからのプレゼントだヨ!

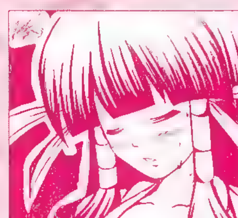
年の瀬も迫る12月。忙しくて煩悩を108もためられないよ! というアナタに、A-Froのエロス村村民からプレゼントが届いたぞ! 存分に拝んで、年の瀬に備えよう→ZE!



(東京都　采姫炬さん)
☆『閃』で登場したらムチプリのモデリングに!? 出るか否かは次号以降で☆



(静岡県　桜井(ししがくれ)ハズキさん)
☆コナミ謹製某女子プロ団体からスカウトが来ることが大決定。



(東京都　上原キノ君)
☆中学生にしてはけしからんスリーサイズを持つ舞織さんでした。

A・Fro回覧板　今年も大いに腹筋を鍛えさせていただいたアルカディア大瀑布ですが、2008年も容赦無く皆さまを奇怪な笑いの渦にたたきこんじゃるけえグギギギ！　という心構えで頑張ります。既存のコーナーのほかにも新規コーナー設立もガンガン狙っていってほしいので、アイディーアを思いついたら即座に投稿するといいんじゃないかしら!?

発動！　脳内コンバーター

ブリセル大作戦

アーケードゲームに登場するボーイズたちを強制的にラブリン女子化させてしまうヤック・デカルチャな大変換コーナー、今月もコーナー拡張で大盤振る舞いやで！



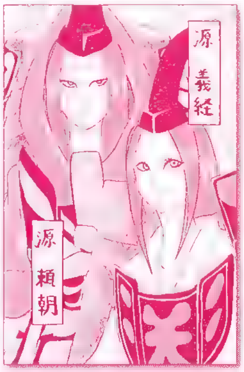
（北海道　枇宮千代（元ぴこぴ）さん）
Ⓗ マフラーの季節になると、カジコが元気になる気がします！



（茨城県　早乃ゆりえ改め蒼咲百合さん）
☆シロミさんは髪型はほぼそのままに、ほかをどういじるかが勝負ですな。



（群馬県　和平さん）
☆ポン刀が似合うのも極卒ちゃんのチャームポイントの一つDA・YO・NE。



（長野県　時雨さん）
☆この並びでいくと、弁慶はどんな娘になっているのかが気になるという（笑）。



（青森県　陸さん）
☆クリスマス風味極卒ちゃんをいただきました。髪飾りが見えるかな？

集めてみたよ！ 三国ブリセル大戦









実は高倍率!?

あて先イラスト大行進

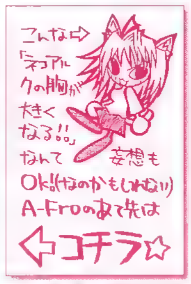
アフロで一番の高倍率コーナーはドコか？　といえば……実はコーナーの最後に来る「あて先イラスト」なのでした。（「今月の一枚」は、毎月全カラー投稿の中から協議の上選んでおりますので、厳密にはコーナーではないのだ！）毎月、趣向を凝らしたあて先イラストが届くものの、掲載できるのは常に一枚……その無念を昇華させるべく、今回は特別にあて先イラストをンゴーっと並べてみました！



（三重県　睦月那弥さん）Ⓗ



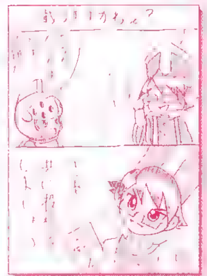
（茨城県　ソーンツェさん）



（東京都　鷲ノ宮洵さん）Ⓗ



（東京都　有葉貴重君）

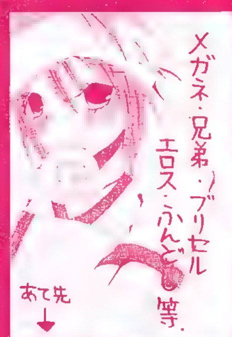


（長野県　セド大橋さん）

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Ⓐマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、掲載後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で！
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95％で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



（福岡県　花澄四季さん）

次々号3月号の締め切りは……　12月14日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

新

もういくつ寝るとクリスマス?

愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!



今年も残り少なくなってきました。ぼやぼやしているとあっという間にクリスマスが来てしまいますよ? そしてその後は冬コミ! 今年は12月29日(土)～31日(月)、大晦日ギリギリまでを使った3日間開催。どんな同人誌に出会えるのか、今から楽しみですね!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイト)
文:ぬのまる　イラスト:オイコ

今月のオススメ



一人も2キャラ!? つよしアンソロ20本勝負!!

ギャグ　4コマ　イラスト

ポップンミュージックシリーズ

つよぽん2

カイテン69

A5判　76P　オフセット　表紙カラー
送料込み700円分無記名小為替+あて名シール
〒791-8042　愛媛県松山市南吉田町598-6　福山電気工業ビル203号　二宮あゆみ



参加者20名、1～5Pのショートや4コマを多数収録! DJと王子が同一人物/別人の両パターンあり。全体的にボケ倒し系の、でもほのぼのしたライトなテイストですわ。白馬の出番、割と多し!!

ソウルキャリバーⅢ

Phrase D'Aremes

ちきんぱすた

ギャグ　シリアス　イラスト



A5判　76P　オフセット　表紙カラー
本代600円分定額小為替+送料240円分切手
〒203-0021　東京都東久留米市学園町1-13-23　岩出(様)方RA係





収録作は8割ギャグで2P仮面とエイミ絡みのネタが多め。ラファエルの性格がうっとうしくて笑えます。ハードアクションなシリアスもあり。ユンスン・ジーク・キリクも出演。

KOFシリーズ

旦那様は29歳♥総集編!

黒猫のしっぽ

ギャグ　小説　男×男



A5判　100ページ　オフセット　表紙カラーカバー
本の代金&送料、共に無料
kd0084@av.lolipop.jpに件名「通販希望」、内容に「送付先住所氏名」をお書きください





上段マキシマ視点、下段はシェン視点で、それぞれ夫婦(?)のラブラブ生活を描いた小説5本がメイン。セリフの位置まで同じなのは芸コマ! 同時収録のマンガもラブラブ。

イベントミニチェック

★山陰同人誌即売会　花鳥風月
◎2007年12月9日(日)　11:00～15:00
◇島根県松江市くにびきメッセ大展示場
320スペースで開催されるオールジャンル即売会。山陰地域の同人作家の発表・交流の場として12年の歴史を持ち、今回でなんと76回目! 業者による画材販売もあり。入場料(パンフレット代)500円。コスプレOK。

このコーナーでは、イベント主催者様からの情報を募集いたしております。イベントへのサークル参加の募集もOK。イラスト入りのハガキの場合、そのまま掲載する場合もあります。皆さん、ぜひ情報をお寄せください!

●アイコンの説明●
ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーター的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男/女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が何本か収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意■
◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

執事の控え室
いよいよ冬コミが近づいてきました。そしてこの時期は実は、ゲーパロ館のピンチのときでもあるんです!! みなさん冬コミの新刊制作に力を注がれるので、投稿される同人誌がグッと減ってしまうんです～(涙)。でも逆に言えば、掲載確率急上昇のチャンスタイム! 「旧刊だから」とちょっと投稿をためらっていた方も、この期間を狙って投稿してみてくださいね!!





アルカナハート

アルカナハートMEGANE

眠眠堂

ギャグ　4コマ

B5判　24P　オフセット　表紙1色
送料込み400円無記名小為替　メール申し込み＋銀行振り込みも可
〒141-0033　東京都品川区西品川1-26-12
佐藤誠之　mian-mian@fnow.org







連作4コマと11Pショートの2本立て。どちらもあまりガツンとしたオチはないですが、途中経過でクスリとさせる感じ。特にショートの方は絵柄もネタもほんわかしてます！

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただしアーケードに関連性があるものはOK）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿[illegible]

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。1月末に掲載を希望する人は12月20日（木）必着です。コーナーの意見、感想、イベントミニチェックへの投稿はE-mailでも受け付けています。

冬コミ直前　実力テスト？

サークル参加者の準備とは？

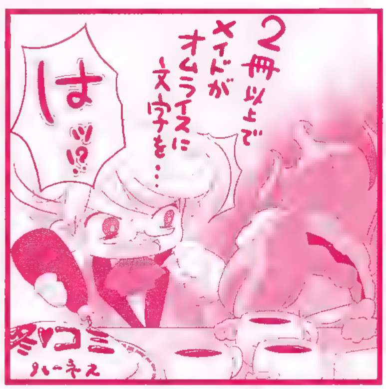


イベントの前日に準備しておくものは？

ハーネス「そろそろレン君も同人誌について詳しくなってきたようですわね。ちょっとここで実力テストをしてみましょうか。第1問！　あなたはサークル参加者です。明日開催されるイベントのために、前日に準備しておかなければならないことを答えなさい」
レン「もちろん、同人誌を用意します！　えーと、まだよく分からないけど、印刷所から直接イベント会場に同人誌が送られるのは"直接搬入"ですよね？　コピー誌などを自分で持ち込む"手持ち搬入"の場合は、本を傷めないように梱包して持ち込みます！」
ハーネス「そうですわね。……えっ、準備は同人誌だけですの？」
レン「あ、あとお弁当！　飲み物も用意した方がいいですよね。本格的英国式のティーセットを持って行こうっと。それとおやつはやっぱり300円……ひぃッ、ハーネスさんが最初からクライマックスな目つきでにらんでる――っ！」
ハーネス「……第2問。500円の同人誌を欲しいとおっしゃるお客さんが、小銭が無いんですと言って1000円札を出しました。どうします？」
レン「え？　同人誌と500円のおつりを渡しますけど」
ハーネス「第3問、同じように1000円札を出すお客さんが20人連続で来ました」
レン「えっ、えっ？　同じように同人誌と500円のお釣りを20回連続で……」
ハーネス「ちょっとお財布を見せてご覧なさい……ほら、当たり前ですけど、あなた500円玉20枚なんて持ってませんわよね。どうするんですの？　さぁさぁさぁ!!」
レン「わーん、分かりませーん。どうにもできませ――ん!!」

一般参加者の気持ちになって考える

ハーネス「さっきのは極端な例ですけど、おつりは、ほぼ間違いなく必要になります。普段使いのお財布の中のあるお札や小銭だけでは、すぐ対応できなくなりますわよ」
レン「そうか、じゃあ事前におつり専用のお金を用意しておかないといけないんですね！」
ハーネス「最初のお客さんがいきなり1万円札を出す、という可能性もありますから、小銭だけでなくお札もある程度は用意しておいた方がいいでしょうね」
レン「前の日までに、あらかじめ銀行で両替しておくんですね。同人誌とおつりのほかには、必要なものはありますか？」
ハーネス「絶対に必要なのは、あとはサークル参加証くらいかしら。ほかに同人誌を2種類以上持っていく場合は値札もあった方がいいですわね。イベントによっては当日朝にも手続きが必要な場合がありますから、念のため筆記用具も持っていきましょう。それと絶対ではないですけれど、用意した方がいいものもありますわ。たとえば看板やポスター」
レン「あー、そういえばイベントで、机を飾り付けているのを見たことがあります」
ハーネス「このスペースが何という名前のサークルで、今日はどんな本があるのか。そういうことを書き込んでおけば、やりとりもスムーズになりますわ。お客さんへのアピールにもなりますしね。ついでにスペースのナンバーも入れておくと親切ですわ」
レン「テーブルクロスを敷いたり、関連するキャラのフィギュアやぬいぐるみを飾っているサークルさんもありますよね。やっぱり人目を引くようにした方がいいのかなあ？」
ハーネス「でも、デコレーションに懲りすぎて同人誌がどこにあるのか分からないような状態はNG。サークル参加のときは、逆に「自分が一般参加者だったらどう思うか」と考えてみるといいですわね。お互いを思いやる心をフル稼動させましょう！」
レン「じゃあ、同人誌を買ってくれる方のためにお茶とおやつを用意しよう。バナナはおやつに……きゃッ、ハーネスさんが答えは聞いていない目つきでにらんでる――っ！」



メイドの控え室
イベントでの食べ物の配布・販売は明確に「ダメ」というイベントもあります。詳しくは各イベントの参加要項をご確認あれ。ただ、市販のお菓子を友達や知り合いに上げる感覚で、同人誌を買ってくれた一般参加者に渡すサークルさんもあります。これはむしろ「友達と買ってくれた一般参加者の境目は？」という問題になってきますので、判断が難しいですわね～。

ゴシックホラーシューティングの設定資料を公開!!

DEATHSMILES

デススマイルズ

©CAVE CO.,LTD

現在、大好評稼働中のケイブの新作シューティング『デススマイルズ』のイラストを紹介!!　四人のプレイヤーキャラクターのイラストやあストーリーはもちろんのこと、敵として登場するキャラクターたちのイラストも公開。彼女たちの魅力をとことん紹介していこう!

井上淳哉氏が語る デススマイルズデザインコンセプト

今回のデススマイルズでは、全く新しいモノを狙ったというのではなく、プレイヤーにとって受け入れやすい、既に認知度の高いモノを自分なりにアレンジするというコンセプトでキャラクターおよび世界観を固めていきました。



店舗用ポスターイラスト



アルカディア表紙イラスト



初出イラスト



年齢：66歳
身長：182cm
血液型：A

ディオール伯爵ストーリー

[illegible]

ルバラードに迷い込んだロストチルドレンを[illegible]く。ディオールはエンジェルたちに囲まれ、[illegible]ていた。そんなある日、国王からの重大な[illegible]魔物が現れて人々を[illegible]



全身イラスト



キャラクターセレクトイラスト

カットインイラスト



Windia

ウィンディア

年齢:13歳　出身:イギリス
身長:151cm　俗称:風使い
血液型:A　武器:ウィンドブレード

ウィンディアストーリー

現世界ではロンドンの中流家庭に育つ13歳の女の子。つい半年前にこの世界(シルバハート)にやってきたばかりの4番目のエンジェル。恥ずかしがりやで泣き虫な、ずっと子供のままでいたいと思っているような甘えっ子。ある日、通学中に誘拐され、命の危険を感じた瞬間光に包まれて、そのまま行方不明となっている。「風使い」として目覚め、まだ未熟にもかかわらず、初の任務に借り出される。召喚した白ふくろうの妖精「ホウ」とは、出会って早々に打ち解け、まるで頼りない主人とその面倒を見る執事のような関係を築いている。

使い魔



ホウ
(白ふくろう)

井上淳哉氏が語る
ウィンディアデザインコンセプト

甘ロリ系の白をベースに考え、次に白くて空を飛べるものということで、白い鳥(ふくろう)の要素を取り入れました。白→ふくろう→鳥、がデザインコンセプトです。オーソドックスでだれからも好かれるように、良くも悪くも「普通」のかわいさを表現しています。

カットインイラスト





キャラクターセレクトイラスト



全身イラスト

使い魔



キキ
(プチイービル)

井上淳哉氏が語る
キャスパーデザインコンセプト

ゴスロリ系の黒をベースに考え、次に黒くて空を飛べるものということで、こうもりの要素を取り入れました。黒→こうもり→悪、がデザインコンセプトです。ハサミ・リボン・髪型・ケープなど、こうもりの羽を意識して左右対称を心掛けました。

キャスパーストーリー

6歳のころドイツ・ベルリンからシルバハートへやってきた、2番目のエンジェル。ロストチルドレンとなった理由は不明。どんな辛い事があったのか、現世界での記憶が思い出せないでいる。

忌まわしき過去の体験のせいか、それとも偶然なのか、彼女はエンジェルの中で最上級の「死霊使い」として目覚めている。わがままでひねくれ者で、人と打ち解けるのが苦手な半面、それは寂しさの裏返しで、実は愛情に飢えている。素直になる方法も分からない不器用な少女である。

Casper

キャスパー

年齢:11歳　出身:ドイツ
身長:142cm　俗称:死霊使い
血液型:B　武器:ホーンティングシザース



全身イラスト



キャラクターセレクトイラスト

カットインイラスト



使い魔

ボーボ
（ベビードラゴン）



Follett

フォレット

年齢：14歳　出身：フランス
身長：155cm　俗称：炎使い
血液型：O　武器：審判の書と裁きの杖

フォレットストーリー

10歳のころ、フランス・パリからシルバラートにやってきた3番目のエンジェル。嵐の夜に増水した川に流されたまま行方不明になっている。その時、寒い思いをしたせいか、「炎使い」として目覚め、初めて使った魔法で大火事を起こしてしまう。消火のために訪れたエンジェルたちに保護される。

部屋にこもって本を読むのが大好きで、人と接するのが苦手な引きこもりタイプ。魔法を極めた今でも、[illegible]、それは、自分の魔法で火事を起こした苦い[illegible]なのかも知れない。

井上淳哉氏が語る
ローザデザインコンセプト

ロリータファッションで[illegible]ディズニーランドのホーンテッドマンションのコンパニオンからヒントを得て、ナースとメイドの要素を取り入れました。あとは[illegible]コンセプトが自然に決まりました。

カットインイラスト





キャラクターセレクトイラスト



使い魔

ティティー
（花の妖精）



全身イラスト

井上淳哉氏が語る
ローザデザインコンセプト

前の三人が決まったあとだったので、バランスを取ってちょっと遊んだ感じのデザインにしてみました。赤→薔薇（妖精）→花がデザインコンセプトです。でもまさか腹黒キャラになるとは思いもよりませんでした。だったらもっと遊んでも良かったのかも……。

ローザストーリー

8歳のころ、アメリカ・カリフォルニアで交通事故に巻き込まれ、その時に死の淵を抜けシルバラートにやってきた。しかしその時彼女は瀕死の状態で、ティオールの治療魔法により一命を取り留めた。ティオールにとって初めてのエンジェル。

花の妖精を操る「精霊使い」の能力に目覚め、エンジェルの中で最も長くこの世界で過ごしているため経験も多く、リーダーとしてみんなをまとめている。[illegible]、ハラハラさせながら周囲を和ませようとユーモアや冗談をよくいうが、ややハズし気味で、[illegible]ではない。

Rose

ローザ

年齢：17歳　出身：アメリカ
身長：162cm　俗称：精霊使い
血液型：AB　武器：棘（イバラ）の鞭

全身イラスト



カットインイラスト



シルバストーリー

サキュラの父であり、強大な魔力に目覚めた男。もともと残忍な性格の持ち主で、現世界では悪質な株取引や企業買収などで稼いでいた。賢く、行動力もある優秀な男だが、人の気持ちのわからない自己中心的な人間。元の生活を取り戻すため、日々現世界に帰る研究を続けている。

ある日、自分の魔力で光の扉を開く方法を編み出し、現世界への帰還を試みるが、その扉は魔界につながっていて、数多くの魔物を招き入れる事になってしまった。しかしシルバは懲りず、[illegible]城と呼ばれる古城にひとり住み着き、実験を続けて研究に没頭している。[illegible]魔物たちが大勢[illegible]にやってきてしまい、街にあふれていくのだった。



Sakura

サキュラ

年齢：15歳
身長：155cm
血液型：AB

サキュラストーリー

サキュラは10歳のころ、父母と家族三人でのドライブ中に事故に遭い、車ごと光の扉を抜けてこの世界にやってきた。イギリス出身で、ウィンディアとは家族ぐるみの付き合いのある幼なじみだった。サキュラの本当の名前は「サクラ」。日本の古い名前が付けられている。ラビリンシアの辺地に現れたサクラたち家族三人は、やがて魔法の力に目覚め、土地の者から恐れられ、忌み嫌われてしまった。そして「ラビリンシアの辺地には魔女が出る」といわれ、サクラという名も、より恐ろしげに「サキュラ」と呼ばれるようになった。

病んで苦しんでいる母親を守るために、あえて魔女サキュラとして戦っている。

シルバ

年齢：44歳
身長：185cm
血液型：B

井上淳哉氏が語る
ラキュラデザインコンセプト

企画スタート当初は自機は五人で動いていて、サキュラは主人公側でした。でも敵にした方が作品として締まると思ったので現状に落ち着きました。[illegible]のロリータファッションを取り入れ、[illegible]コンセプトでまとめています。

ステージクリアカットイン集

ステージクリア後に表示されるイラストを一挙公開。素早く切り替わってしまうため、あまりしっかり見ることができなかった人も、ここでしっかりと見て欲しい。ヒロインたちの日常のひと時が垣間見えるイラストばかりだ。

















バチャッ子インフィニティ5

©SEGA

バーチャは世界とネット対戦できる時代へ!?

何やら世間ではコンシューマのネット対戦に向けて盛り上がっているようですが、これを機に、家庭用で鍛えた強豪がアーケードに進出してほしい……などと思ってみたり。

EVENT
アルカディア＆セガPresents
「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」10月の結果と次回予告

今月は、セガワールド和光（埼玉）と岡山ジョイポリスの組み手結果を掲載。ちびたの全国行脚も2週目ということで、前回＆今回の2勝という強者も登場している模様!? もちろん、基本は"VFを楽しむ"イベントなので、勝利よりもエンジョイ重視でOK！ まだまだ組み手は続く！



女性やジュニアプレイヤーの参加も多い。イベントを機に、VFモチベをアップしてほしい

見づらいけど写真中央におわすは、おなじみとなった伝説の聖衣をまとう「アルマジロ弟」。

■勝者コメント（埼玉会場）

リングネーム	キャラ	コメント
〔乱〕りょ..あぃ〔舞〕	アイリーン	頑張ったよ♪
お☆や★じ☆娘★沙樹	ラウ	あるび　はいじ やったよ　源さんも
松崎シゲラナイ	カゲ	やったー！
ひとりでできるもん	カゲ	なんとか勝てました
きゃすばる	ベネッサ	ネタには走りませんでした
尊師マーチ	ラウ	緊張しちゃいました

■勝者コメント（岡山会場）

リングネーム	キャラ	コメント
アルマジロ弟	リオン	緊張しました
☆闘将拉麺男☆	パイ	また勝ちました
こてつ	シュン	強かったです

■12月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
12月1日（土）15:00～	セガアリーナ浜大津（滋賀）	http://location.sega.jp/loc_web/sa_hamaootsu.html
12月2日（日）16:00～	セガワールド都城（宮崎）	http://location.sega.jp/loc_web/sw_miyazaki.html

バーチャ芸 ちび太が行く！ ぶらり「組み手」の旅

■WINNERS～今月の勝者たち～


〔乱〕りょ☆あぃ〔舞〕


お☆や★じ☆娘★沙樹


松崎シゲラナイ


ひとりでできるもん


きゃすばる


尊師マーチ


アルマジロ弟

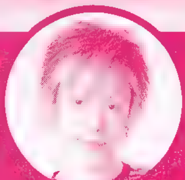

☆闘将拉麺男☆


こてつ

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

EVENT INFO 『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

Monthly Virtua God Journal
ちび太通信



ちび太でっす！ 今月はお店紹介をお休みして、たまにこのコーナーに来る質問について回答させてもらおうと思います。

おかげさまで「ちび太をお店に呼びたいんだけど……」という質問を何度かいただきました。闘劇で勝ったから、というわけじゃないですが（笑）、最近はバーチャのモチベも高く、元々イベントは大好きなので、イベントに呼んでいただくのは大歓迎です。組み手イベントや大会のゲストなど、今までの経験を生かして盛り上げていきますので、もし僕をイベントに呼びたい、というお店の方がいらっしゃいましたら、まずは下に書いてあるアドレスまでお願いします。よろしくね☆

EVENT
VFRカップ戦 a-cho杯 5on5開催！

EVENT INFO

- ■開催日時：2007年12月9日（日）
- ■開催場所：Neo Amusement Space a-cho（京都）
- ■大会受付：事前WEBエントリーのみ（12月2日23時59分締め切り）。詳細は下記HP参照
- ■大会ルール：5on5勝ち抜き戦／チーム内3キャラ使用など。詳細は下記HP参照
- ■HP：http://www.a-cho.com/index.html
- ■参加費：一人1,500円
- ■進行予定：9：30～エントリー受付確認 11：00～予選リーグ開始（正式なルール等詳細は、随時HP上でアップ予定）

よもやまインフィニティ バチャっ子インフィニティ5では、VF5に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT

終盤を迎え、ますます混戦模様……!?

2007 東京ベイエリアカップvol.9 RESULT

【おにぎり】、【大豆パンチ】の二大巨頭が戦線をリードしたまま迎えた今大会。"月イチバーチャ"の「ゲームセンター嵐」が「こえど」の【大豆パンチ B】を3タテするなど微妙にトピックを含みつつ、何と終わってみれば両巨頭がポイントで並び、結果は最終戦（この号が出るころには終わっているが……）へと持ち越し!!

EVENT INFO

問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
2007 東京ベイエリアカップ特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007bay/index.html

大豆パンチ A
こえど(KA)／パンチ・ザ・センプー(LA)／マッハアキラ(AK)

パンプアップ B
ユキノ(AO)／チェムル(GO)／スタミナ太郎(EL)

ニャンプシーロール A
松平清康(LA)／暇神(AO)／ゲームセンター嵐(JA)

屈伸ジェネレーション B
カシン(VA)　ニューロン(SA)
餅A(JA)

おにぎり A
矢永(PA)／磁石(KA)／ぜん(BR)

チームロッキー!!
ロッキー(AK)／かいぶつ(EL)／ゴルゴンゾーラ(LA)

運がいい A
珍・健一(SH)／犬神様(EL)／茶坊主(LE)

ぎょうざのかわ A
たんぽぽぎょうざ(JA)／ゼットマン(LE)／加藤リオン(LI)

WINNER 運がいい A

桃色スパナ
ポチョムキン(EI)／まさこさま(PA)／板橋ザンギエフ(SH)

新宿アバンチュール
マスク・ド・ヒジテツ(JA)／あかへ(GO)／華火霊(LE)

地方の星 B
コムサラ(SA)／DAS(VA)
はちゃ(AO)

大豆パンチ A
大須晶(EL)　シン(KA)　ふ～と(LI)

屈伸ジェネレーション A
SHU(SH)／栗田(VA)
David世界人(SH)

運がいい B
サラマンうるお(WO)／ISIII(WO)／モン一郎(JA)

斬軍団
双竜斬(KA)／ケント様(SA)
流血(GO)

パンプアップ A
祐天寺(LA)／ジョセフ(AK)／道産子晶(AK)

※表内では、キャラクター名を以下のように略称しています　アキラ:AK　ジャッキー:JA　サラ:SA　ラウ:LA　パイ:PA　ウルフ:WO　ジェフリー:JE　カゲ:KA　シュン:SH　リオン:LI　アオイ:AO　レイ・フェイ:LE　ベネッサ:VA　ゴウ:GO　ブラッド:BR　アイリーン:EI　ブレイズ:EL

EVENT

ホームvs.アウェイ注目の闘い!!

14thグリーン杯RESULT

関西からの強豪3チーム、そして「こえど」、「ゴージャス」、「マグナム」という"元・九州"を含んだ関東勢を、地元最強チーム【戦争屋】が迎え撃つ形となった、2年ぶりの開催となる「グリーン杯」。

強豪どころが順当に勝ち上がってきた決勝トーナメント、地元の期待を背負う【戦争屋】は、準決勝で「YOU」の活躍が目立った【関西山王会　LB軍】と当たるも敗れてしまい、優勝は決勝戦でその【関西山王会　LB軍】を倒した【山(下)】。総合力の高い【山(下)】は、結局ほとんど大将「こえど」に出番が回ること無く優勝を決めた。

大人のお風呂
あざんchan(AK)／バナナ(VA)／△熊ちゃん▼(PA)／もとちゃん(EI)／ポールシミズ(KA)

ずとく
ちろ(EI)　こすりまん(PA)　むらくも(AK)／ふぁ(AK)／らもそ(GO)

戦争屋
オツナミ(LA)／ミニマム(AK)／ブリマム(KA)／チャイナッとQ(LA)／拝島さん(JA)

矢永と地元のお友達
矢永(PA)／青チャリ2号(LA)／顔文字アキラ(AK)／アロワナ(KA)／ニエサラ(SA)

中ボス
キングジョー弟(JA)／ユダ(EI)／どんちゃん(LI)／カルロス(SA)／いなか(LE)

モンテ五射精☆彡
※長過ぎるので欄外参照(笑)

スーパーJサバイブ
異形ノ拳AXEL(EL)／セクシーストーム(BR)／かいこ(EI)／★みのれくさん★(KA)／Bスライム(GO)

関西山王会　LB軍
LB1(KA)／堕天使隊☆YOU(SA)／LB3.4(AK)／LB2(WO)／8(WO)

WINNER 山(下)

関西山王会　ケロン軍
※長過ぎるので欄外参照(笑)

SURPRISE
とよちん(BR)　江東の小覇王　京(JA)　我流彩牙(AO)　フルスイング(LI)　愚地ホッホ(KA)

瑠美とキリストと私
けいえむ(WO)／イタリア(VA)／さっちん(SA)／エフアロー(KA)／こぐま(KA)

かすみちゃんパラダイス
ちび太(LI)／磁石(KA)／サ・ケリフ(JE)／トゥウエンティーワン(KA)／スナック真弓(JA)

老舗旅館「村田屋」
村田源二郎(LA)／こーが教授(KA)／あうる(AO)　SUPER HOUSEN(JA)／でーち(EI)

山(下)
ゴージャス(EI)／花ラウ(EI)／ホームステイアキラ(AK)／マグナム(JE)／こえど(KA)

ラスボス
キングジョー(LA)／タチャ(JA)
リオマニ(EL)／たけち(EI)／奥(PA)

☆アフロ企画(株)☆
ジャイロマン(JE)／ぶっコロ助(BR)／天和(AK)／突く突く棒師(SA)／コルチャック先生(WO)

※表内では、キャラクター名を以下のように略称しています　アキラ:AK　ジャッキー:JA　サラ:SA　ラウ:LA　パイ:PA　ウルフ:WO　ジェフリー:JE　カゲ:KA　シュン:SH　リオン:LI　アオイ:AO　レイ・フェイ:LE　ベネッサ:VA　ゴウ:GO　ブラッド:BR　アイリーン:EI　ブレイズ:EL

※トーナメント表にて、リングネームが長過ぎてここに追いやられてしまった皆様（パンフ見ながらテキストを打つ身にもなってください）：【モンテ五射精☆彡】風の全一の若ハゲのカッペの勘違いの全一のふーみんの(LE)／炎のギグちゃんさん(JA)／山のじゃが山さん(GO)／雲のしょずるさん(AK)／森の熊さん(LA)　【関西山王会　ケロン軍】ケロン軍☆ドロロ兵長(KA)／ケロン軍☆ギロロ伍長(LA)／ケロン軍☆クルル曹長(GO)／ケロン軍☆ケロロ軍曹(JA)／標準語でこきちぎるLB(EL)



DOS23本目 DOS降霊・10大ニューセルの巻

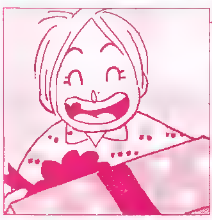
国連に払うお金の額が回覧版で知らせられないのはおかしい。そう気付いたヒグマのジョニーはボンクラ外交官たちに鉄槌を下すべく行動を開始したが、コンティニューの時に投入した100円玉が戻ってくるとすごく焦るよね、という話。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか



まさ
ラフを引かせりゃ100万馬力だが、渡来フォースの威光にゃちと引け腰。唯一の気がかりは自分の席がベランダまで遠いこと。



ケソ
クリスマスを憎む西台グリンチャーズのメンバーにして、スィーツ(終)脳のド甘味野郎。DSソフトごと服を洗濯して涙目。



ブニョ
アルカディアの無類のサッカー好き。1週間で、10時間以上 麻雀格闘倶楽部をプレイしないと世界を滅ぼしてしまうクセがある。

EPISODE：01

振り返り、鉄の掟

Row of Ironside.

まさ（以下ジョニー）　ムスプ。気が付くともう年末の足音が聞こえてき、ティールではないか君ら。

ブニョ（以下バズー）　聞こえているどころか、既に年末進行真っ只中だと自覚をしてください。

ケソ（以下カ）　よせやい。年がら年中、年末進行の俺たちに言っても無駄だぜ。

バズー　それは君たちの原稿アップのタイミングが毎月年末進行なみにヤバイ、というだけの話でしょうが。ホントニモウ。

ジョニー　思い起こせば今年もいろいろあった……。北京オリンピックの失敗、南極大陸大崩落、巨大デブリの落下、伝説のバンド・一夜限りの再結成にファン熱狂……。

バズー　ちょ、ちょっと！　それ今年起こったことじゃなくて未来予測じゃないですか！　しかもどれも適当に言ってるでしょ。

カ　いいや分からんよ。今まで、メイドゲーセンやメイド眼鏡屋、『戦国BASARA』アーケード化など、ごくピンポイントな未来予測を的中させてきている我々だからな。

バズー　で、今日の猛者なんですけど。（ケソ発言を歯牙にもかけず）

ジョニー　そうさなあ、年末ということで恒例の出来事発掘大戦でも開戦してみると我的にうっしゃら〜という感じなのだがどうか。

カ　そそそそれいい！　別に、外に取材に行くのが寒くて嫌などいうことはけしってない！

バズー　いつもやってる10大ニュースをやるんじゃなくて、コンセプトを変えてやってみます？　アーケード業界ではやった流行語ベスト10とか、アルカディア大賞を絡めてみるとか……。

ジョニー　では意趣を変えて、「好きなジャブロー潜入工作員」ベスト10などはどうか。



今年も痛快傑作ゲームが続々登場！　中でも個性派作品は大きな存在感を放っていた。

カ　「好きな亀田一家ベスト10」とかにしましょうよ。

バズー　ジャブロー潜入工作員はアカハナ以外は知名度ゼロだし、亀田一家はそんなに大家族じゃありません。そもそも2007年は関係無いし。

ダップセ　W諦念……。

バズー　……しょうがないからいつも通りのベスト10でいきましょうか。

カ　そうこなくちゃ！

EPISODE：02

勝てばよかろうなのだーッ！

Men's Kingdom.

ジョニー　さきほどケソも言っておったが、今年話題を呼んだのは亀田一家であったな。

バズー　ええ。良くも悪くも、各方面に話題を振りまきましたね。

カ　長男の謝罪会見の時のCGがすごくてよくできてて、びっくりしましたよ。

バズー　違うから。

ジョニー　しかし、「格闘家で知名度が上がるとゲーム化」という流れはよくあるではないか。マイク・タイソンしかり、寺尾しかり、アンディ・フグしかり、バッテンオハラしかり……。

バズー　最後の方は確かにゲーム化されてますが、格闘家ではありませんから。

ジョニー　我が言いたいのは、いいかげん亀田家もゲーム化されてはどうか、ということだよ君ィ。

バズー　うーん。しかし、ヒールとしての存在感が増してしまったので、広い層に受けいれられるのはなかなか難しいんじゃないかな。



非常に難儀したガンダム製作。今はエンブレ7Fの守護神として飾られている。

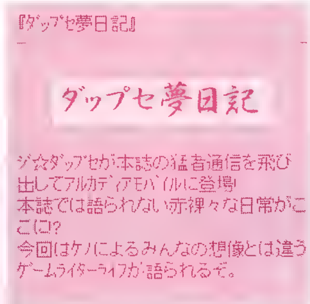
カ　そこはホレ、ゲームをきっかけにして、ちびっ子から端を発してレコンキスタ運動を起こせば権威も復権すると思うのす。

バズー　ゲームっていってもなあ……。まず最初に思いつくのはボクシングゲームでしょ？

カ　「亀田アウト」などという小粋なボクシングゲームになりそうよ。

ジョニー　いやいや、我思うに、いっそボクシングから離れたほうが人気が出るような気がするさね。

バズー　ボクシングから離れてって……亀田一家のユニークなトレーニング方法などにスポットを当ててみるとか？



ワンホイント攻略情報などはガチで役に立つ。申しわけ程度にダップセコラムもよろしくと言っておきます。

ジョニー　亀忍者の仲間として出してみるとかな。『忍者タートルズ feat. KAMEDA-Bros』とかな。

バズー　一体、どっちの方向を見てゲームを作ってるのか全然わからないんですけど。

カ　ハイッ！　シューティングゲームにしてみるのはどうでしょう！『超亀田』とか『亀姫さま』とか

バズー　うん、結論から言うとね、君たちみんな帰っていいよ。

カ　ごめんうそ！

EPISODE：03

大宇宙のベスト10

Legend of Stararther.

ジョニー　そういや、今年は人間ドックともいうべき健康大検査を体験したのだがね。

カ　ああ、腰の調子が悪いといってた時のアレですか。

ジョニー　その時、初めてCTスキャンの検査をやったのだが、あれはなかなかサイベルな気分に浸れる医療器具さね。

バズー　未来の科学力が行使されてるー、って感じはするよね。

カ　僕はやったこたぁないんですが、なんか「改造人間」とか「超能力検査」というネガティブイメージしか浮かばないのですが。

ジョニー　実はCTスキャンに入った時に初めて、我は閉所恐怖症では

猛者通が選ぶ2007出来事ベスト10

1	初音ミク登場	人類待望のバチュアルアイドル登場。「宗教の発明」以来の快挙だゾっと。
2	裏闘劇開催	3年越しに裏闘劇開催。ありえない幕引きに全米が泣いた2007年の夏。
3	『戦場の絆』発売	未来っぺえアイテムが好きなダップセは、雰囲気だけで気に入っている。
4	ホームをMSNにする	やはり世界のゲイツはごっついと知る。でもVistaはちょいと重い。
5	自民党歴史的大敗	社会派ぶってなんとなく入れてみましたが、エンブレはゲーム党支持だヨ。
6	ガンダムこさえる	1/12 HY2Mガンダムを猛者班総出で製作。早くグフも出してちゃうだいよ!
7	アルカディアモバイル開始	出先でもアーケード情報が見れる素敵サイト!　みんな登録するといい。
8	トリスター事務所引越し	タコ部屋として知られていた事務所が、ようやく人の生息できる空間に。
9	『ダイナマイト刑事EX』発売	デカはどこまでいってもデカ、という素敵な事実を実証してくれた。
10	ブートキャンプヒット	ガチで効くのはいいが、胸板が厚くなってTシャツがピチったケソ落涙。

そのほか、目立つところでは「まさ、久方ぶりに健康診断を受ける」(19位)、「ケソ、髪の色を変えたら職質を受けなくなった」(65位)、「適当に携帯を変えたら、ケソとブニョとしもでんの携帯が同機種、同色になり全員ゲッソリ」(73位)、「事務所近くの幼稚園のシンボルマークがいい感じのグリズルだった」(82位)などの見逃せない出来事も挙げられていた。来年はどのような興味深い出来事が起こるか、かたずを呑んで注目していきたい。

ないかと気付いたさね。

バズー　いやいや、あれはだれでも不安になりますって。

ジョニー　我としては、アーケードにも手軽に「健康診断」できる器具を置くと、結構ヒットするのではないかと思うのだがね。格闘ゲームをやりながら血圧を計れる筐体とか、レースゲームをやりながら内臓の機能を検査してくれる筐体とかな。

バズー　それらの数値は、平静な状態じゃないとマトモに計れないと思うのですが……。

カ　んじゃ、マッサージチェアをレースゲームの筐体に使うとか。ゲームしながら肩こりが取れて、こりゃええで～って感じで。

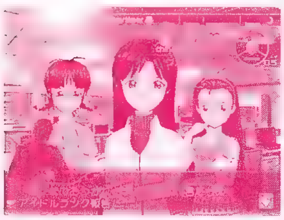
バズー　それなら少しは現実的かなあ。でも、緊張感などは保てなくて、非常にユルいタイムが出るとは思うよ……というか、コリをほぐすかゲームをやるか、どっちかにしろといわれて終了です。

カ　ンゴ。

バズー　でも、「wii Fit」など、健康管理を意識したソフトも出てますし、これからゲーム業界も健康を意識したタイトルが出てくると思いますよ。

ジョニー　ゲームをプレイする層も広がってるからな。年配のユーザーの方も意識したゲーム内容の登場を願いたいものだな。

カ　あれですよ、ゲーセンに測定器を置いて、血液のサラサラ度や消化



アーケードから移植されて大ブレイクした『アイマス』。アーケードも再盛り上がり。

機能などで全一を競えばいいじゃないか。「目指せハイスコア」も新たな方向にヒートアップするってワケ。

バズー　健康度合いは個人のブログででも報告してください。それは置いといて、いい加減今年のベスト10を話し合ってみたいと思うのですが。

ジョニー　安心したまい。厳正な協議の上、ここに既にまとめてある。

バズー　……。なんか、微妙な項目が入り混じっているような……。

カ　なんば言うとね！　間違いなく今年を象徴する10大ニュースたい！

バズー　個人的に、『デカ3』発売はもっと上にあってもいいけど……。

ジョニー　事務所の引越しは本当に助かったな。今までは劣悪な環境化での重労働を強いられていたが、これであと10年は戦えるわい。フェフェフェ。

カ　でも、謎なことにいつも夕方になると、床下からすっげえいい匂いがしてくるんですよね。

ジョニー　鉄筋コンクリ構造ゆえ、匂いが階下から染みてくるなどありえないと思うがね。実際に香ばしい匂いが漂って、夕刻はとても腹ヘリングなのが問題じゃわい。

EPISODE：04

戦い終わって　～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

バズー　そんなわけで今年の10大ニュースをピックアップしてもらったけど……1位にはすごいのが来たね。

ジョニー　ムス。幼少のころから「機械がしゃべる、機械が歌う」というドリームに憧れていた我々にとっては、当然の1位じゃわい。『惑星メフィウス』の時代から、初音ミクのような存在がいつか登場すると思っていたからな。

カ　べ、別に初音ミク公式ムック「The VOCALOID」は寺島情報企画より各種豪華コンテンツ満載で12月26日発売、特製マウスパッド&B3ポスターも付いてるから皆さん買うように、なんて全然思ってないんだから！

バズー　どんだけ回し者なんですか。

カ　でも、そのうちビーマニシリーズにもボーカロイド曲が入るかもしれないっすよ。

バズー　その可能性はあるかもね。相性はよさそうだし、実際にゲームとの連動も始まってるしね。

ジョニー　そんなこんなで、2007年もアーケード業界を活性化させてくれる事件が起こることを願おうじゃないかね。すでに、今月号にも来年の盛り上がりを予見させてくれそうな記事が数点掲載されてるしな。

バズー　水面下でもいろいろと面白そうな企画が動いてますよ。

カ　ゲヒヒ。今から来年が楽しみですぇ！

バズー　その前に、君たちは来年には猛者通単行本の仕事があるんだから、それをお忘れなきように。

ダップセ　あわ、あわわわ。



ひっじょ～に盛り上がった裏闘劇。すきあらば08年も開催したいところではある。



ダップセ情報

ども、ブニョっす。今回、7位にランクインした「アルカディアモバイル」で、ダップセの二人がブッセリした日記を連載してるって話ですよ。興味がある人はのQRコードからアクセスしてみてください。

こっちの日記を優先するあまり、「猛者通信」の原稿が遅れまくっているっていう話ですよ。ったくもう。

猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス龍 係

◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

アーケードゲームライブラリー



第60回　牧場で牛や羊を追い回る

ラッソ

（新日本企画 1982年8月）

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト／あまちゅあらいん）

さまざまなゲームが登場した82年は、やっとカラーのドット絵で描かれたキャラクターたちが、ゲーム筐体の中でちっちゃな戦いを繰り広げることを表現するのが精一杯ではあったが、その詰め込まれたアイデアはときに人気作を生み、ゲームを遊ぶプレイヤーに新しい夢体験をさせてくれた。

70年代後半のブロックくずしからビデオゲーム開発に参入しインベーダーゲームで繁盛したメーカーは数多かったが、ブーム後の落ち込みを経験し、次のブームを作ろうとしているメーカーも頑張っていた。

当時シューティングや野心的なキャラクターアクションを次々と投入していた大阪のメーカー、新日本企画（後のSNK）が82年夏に発表した新作は、シューティング的要素を持つアクションゲーム『ラッソ』であった。

発売当時のパンフレットには「カウボーイが活躍するウエスタンゲームの決定版」という紹介文が書かれていた。牧場でゆっくりと投げ縄を使って羊や牛を捕まえるゲーム内容は、銃の早撃ちアクションが主流だった当時のウエスタン（西部劇）ものゲームの中で、ずいぶんのんびりとしたムードであったが、それが逆に新鮮であるともいわれた。

牧場の動物はみんな敵？

『ラッソ』とは投げ輪を意味する言葉だが、その名の通りこのゲームはカウボーイ（ウオッチマン）が投げ輪を飛ばして家畜を捕まえていく、固定画面アクションゲームだ。

ゲームの操作法は4方向レバーで操作（当時8方向レバーが付いているものはあったが、4方向にしか移動できない）する。投げ輪ボタンを押すと縄を発射し、離した位置で輪を作る。家畜（羊・牛・馬）が輪の中に居れば、囲んで捕らえられる。かなり遠くまで伸ばせるが、投げながらの移動はできない。投石ボタンは狼やフロッグへの攻撃に使い、向いた方向に石を投げ、当たった敵を倒せる。

基本的に、画面上に登場する動物はターゲットであるとともにに敵キャラとして扱われ、家畜だけでなく狼に当たってもアウトとなる。

ゲームがスタートすると、最初は練習面が用意されており、周囲に居る3種類の家畜に少しの間だけ試し投げができる。練習だが、囲めばスコアが加算される。

舞台は西部のとある牧場、画面上部に柵があり、羊などの動物がそこから一定数出てきて画面上を歩き回る。左上からは狼が登場し、その残数が表示されている。画面上には茂みや岩、井戸などの障害物があり、井戸からは時々フロッグが顔を出し、息を吐いて攻撃してくる。この攻撃に当たってもアウトだが、石で倒せば高得点だ。上下左右のどちらに息を吐くかは気まぐれなので、厄介な敵である。

ゲームのクリア方法は「家畜をすべて捕まえる」か「狼をすべて倒す」のいずれかで、プレイヤーが選択できる。高得点を狙うには家畜を複数まとめて囲むことが必要だが、家畜の移動は気まぐれで、なかなか集まってくれない。面スタート直後の、狼が少なく比較的上部に集まりがちなときが狙い目となる。家畜は少し歩いては休み、また歩くという移動を繰り返すため、進む方向を先読みする必要がある。

1面は羊、3面は牛、3面は馬とキャラクターは変わるが、基本的な遊び方は同じで、動きに大差は無い。羊はもさっと座って止まり、馬は尻をたたいて挑発的リアクションを取るなどの表現が、当時としては凝った作りだった。敵は徐々に近付いてくるため、ゲームのコツは画面端など、逃げ場の無い場所に追い込まれないようにすることだ。手早く家畜を退治して数を減らしておくことが、クリアへの近道であった。

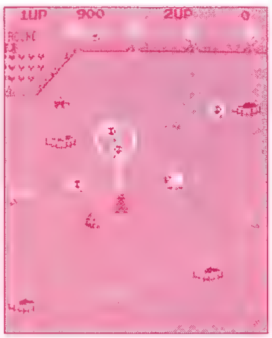
基本画面

4方向レバーでカウボーイを操作して、投げ輪で羊などの家畜を捕獲していくというルール。カウボーイが全滅するとゲームオーバーとなる。



障害物越しに投げ輪は投げられないが、少しずれれば投げることが可能。井戸からはフロッグ（大ガエル）が出てくる。

家畜はまとめて囲むと高得点になるが、一点に集まってくれるかは運次第。



インストラクションカード



プレイ方法が書かれたインストカード。操作方法や敵キャラクターの捕まえ方が書かれている。家畜を連れ出そうとしている狼を倒すと高得点という説明がある。

馬には乗らないけれど、果敢だったカウボーイが活躍する本作。インベーダー以降SNKと取引のあったタイトーが主に販売を手がけたため、タイトー系のロケーションに多く設置され稼働しているところを見かけたが、国内ではさほど長く遊ばれることなく消えていった。面白いゲームが次々と登場する時代には、商品の入れ替わりもまた早かったことも原因だろう。

技や表示を使い分ける

『ラッソ』の新鮮さは、敵の種類によって投げ輪と投石という2種類の攻撃方法を使い分ける点にある。羊には左、狼には右のボタンというものだが、その攻撃の軌道もまた見ていて面白い表現であった。

そのころまでのシューティングゲームの攻撃といえば、弾を撃つことに特化したものが多かったが、キャラクター物シューティングの登場によって、特殊攻撃を使うものが増えた。投石アクションとしては、同年ジャパンレジャーの『ノーティーボーイ』の方が少しだけ先になるが、それに合わせて投げ縄という性質の異なる攻撃をミックスした点は面白い発想であり、そういったアイデアが積み重なって、ゲームの遊び方もまた進化していった。

このころのSNKアクションゲームは、面ごとに異なる展開を持った「ファンタジー」や気球で空を旅しながら攻撃する「パイオニアバルーン」などを次々と送り出していたが、野性的イメージで、なおかつ海外でも受け入れられやすいゲームを作っていた傾向が強かった。「日本だけでなく世界に通用するゲームを作る」、そんな方向性の変化は、この前後の時代から横文字のメーカー表記をSNKへと変更したことからもうかがい知ることができる。

その荒野には危険が潜んでいたが、長い縄を投げてその時代の夢をつかみとるように円弧を描く、その様子は多くのメーカーが群雄割拠していた時代のイメージとダブる部分が多い。



『ラッソ』のパンフレットに描かれたイメージイラスト。格好良く投げ輪を投げようとするカウボーイだが、実際のドットキャラクターだと、少々不細工なおじさんに見える。

募集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つAMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です!!
http://amp.tri6.net
E-Mail amp@

■参考資料

「ゲームマシン」1982年
(アミューズメント通信社)

「コインジャーナル」1982年
(コインジャーナル)

「オールドゲームの世界」シリーズ
(流線堂)

「究極ビデオゲームリスト2003」
(AMPグループ/アマチュアライン)

Video Game Music Laboratory

SPECIAL INTERVIEW

「ナイトストライカー＆サイバリオン　パーフェクトBOX」[illegible]ということで、エンターブレイン社内にて[illegible]が催された。[illegible]の模様を二回にわたってダイジェストでお届けしよう。

「ナイトストライカー＆サイバリオン　パーフェクトBOX」特別座談会　前編
開発スタッフ・コンポーザー・アレンジャー・プレイヤー　『ナイトストライカー』編

当初の企画は「可動筐体でレーシングゲーム」だった

T.J!++　じゃあ、まずは快刀さんから自己紹介と自己アピールをお願いしましょうか。

ババラ快刀（以下快刀）　入社して最初に作ったのは『地獄めぐり（※88年6月）』で、『ナイスト』が2作品目のタイトルです。

最初は可動筐体を作ろうってことで、コクピットがぐるぐる回る筐体というのをメカ屋さんが考案して、「これで企画を考えてくれ」と言われて。それでスタートしたのはいいんだけど、可動筐体がいつの間にか可動しなくなっていて（笑）。コストがかかるというんで、可動筐体はダメだ！　とストップがかかっちゃったみたいなんです。「筐体は動かないけれど、ローコストで、可動筐体のような臨場感、動いてる感覚がある画期的なメカを発明した」というのでゲームを作るということになって、「近未来都市を背景にレースするゲーム」の企画で進むことになりました。

そこで、ちょうど企画の先輩にあたる方が、「ねぇ、これってミサイルとか撃てないの？」とか無責任なムチャを言うんですよね。結局その一言で転換して、シューティングゲームになりました。

猿渡　最初はドライブだったんですか。

快刀　割と考えたというよりは、流れでそうなった。筐体も紆余曲折あって、2回くらい作り直したんですが、おかげでカッコイイ筐体になりました。

ゲームとしては「撃てば当たる」シンプルなゲームにしようということで、「パワーアップも何もナシで作ろう」となりました。あとは当時のアーケードゲームの「コースが選べる」というデザインや、個人的な好みで、スタートしてから最後まで全く止まらずに進むとか、最終的にはプレイヤーが変化（へんげ）するとか。そういう「最後ちょっと盛り上げて」ってのは好きなので盛り込みました。



↑座談会は『ナイトストライカー』、『サイバリオン』両者のパートに分かれ、それぞれ一時間以上熱いトークが交わされた。司会・進行はT.J!++氏（スーパースィープ）、猿渡氏（アルカディア編集長）。掲載しきれなかったトークは携帯サイトにて！

「究極」が集結し、究極のプレイ映像を作り上げた

T.J!++　当時のゲーメストのバイオ（当時編集部にいたライター）が、「何とか映像化したい」とメーカーさんに当たった結果、キングレコードさんがやってくれるってことになって。で呼ばれたのが……四人ですか。

MAC　神保町で、Mr.まさし君とＨＩＭと僕でやってたのが始まりかな。引っ張ってたのはまさし君ですよね。Ｃゾーンの10万点を見つけた時に喜んでやって来て「ああほら！」って。そういうとこから火がついたような気がしますね。

T.J!++　「パシフィスト」ではなかったんだ？

MAC　パシフィストはもちろん最初に気付いてたけど、「どっちに行くのがスコア的に高いのか」、「撃った方がいいのか、撃たない方がいいのか」それが分からなかった。撃ってると限界がすぐ見えてくるから、「それだったら行くんじゃないの？」と試したら出た、と。

T.J!++　あのビデオは、稼働からどれぐらいで録ったんでしたっけ？

WAT　自分らが、ノーベルからのブームを引きずってるような感じですね。自分の方が後にかぶさるような感じでデビューとなったんですけど。なので、自分に関してはビデオの時が一番好きにできるピーク。

猿渡　市場に出てから結構経ってたよね。一年半ぐらいたってたの？

快刀　だいぶたってたと思いますね。

VGM LAB EXTRA　「ナイトストライカー」は、87年にタイトーから発表された、大型筐体3Dシューティングゲーム。自機インターグレイを駆って夜景の中を疾走し、眼前に迫る敵を撃破していくスピーディな展開、独特の世界観が高い評価を得た。ハイスコア争いも非常に極まり、現在も更新されている。

「夜」、「早い」に凝縮・洗練された音楽の醸し出す世界観

T.J!++　快刀さんはMar.さんにどういうような指示で曲を発注されたんでしょうか？

快刀　「全部夜」……あとは、「テンポを早く」。このぐらいですね。

Mar.　最初はいろいろな資料を見せてもらったり、だらだらやってたんですけど、最後の一カ月二カ月……最後二カ月だね、やばいぞーって。とにかく勢いだけで作ってしまえって感じで、こんな感じの曲になったと思うんですね。

猿渡　もう作りながら画面とか見ることはできてたんですか？

Mar.　途中からはできるようになりましたけどね。

猿渡　じゃ最初はもう「夜」、「早い」(笑)。

Mar.　まあ「何が来てもOKだな」ってところにはしました。

猿渡　クレジット入れてから、スタートするまでに簡単なデモがあるのはちょっと珍しかったかなって気がするんですが、あの辺の試みっていうのは？

快刀　二つあって、一つは自分がせっかちなんで、いきなり始まらないと……。

T.J!++　「気が済まない」と。

快刀　あとは、「アーケードゲームなので、デモは極力短く」ですね。

猿渡　両側面というところなんですね。

T.J!++　じゃあ、アレンジの話に振りたいと思います。実際どうですか？



細江　構想も何も……(笑)。

佐宗　どうしようかって感じですね(笑)。

細江　決めてからそれにどういうものが合うか、ですね。今回ちょっとトリビュート色が強いので、あまり原曲を壊さない方法で作ろうかなとは思ってます。

T.J!++　例えば、こういうアレンジをしてほしいとか、オリジナル作曲者としてありますか？

Mar.　いやもう……何を言ったらいいものかと(笑)。でも、非常に実力のあるお二方なんで、そのあたりは安心してお任せしたいな、と。

細江　どうなることやら(笑)。

"Nice to Enjoy"
すべての愛すべきファンへ！

T.J!++　ハイスコアって、WAT君のPコースが……当時出たものが最終？　それ以外は、全部塗り替えられてるって話を聞いたことがありますが。

MAC　10年越しくらいですよね。

T.J!++　どうですか、未だにそれだけスコアが伸びて、置いてある店がある、ということについて。

快刀　すごいですよね。

T.J!++　今ナイストを作ろうとしたら、「こういう風に」みたいなのってあります？

快刀　続編とかは、あんまり考えないタイプですね。

Mar.　『2』とかはあんまり好きじゃないの？

快刀　……どう作ればいいんだろう……？

猿渡　でも、続編とかは難しいのかな。すごく「完成してる」感があるから。

じゃあ、このCDを聴いてくださる、買ってくださる方に一言ずつお願いします。

快刀　ゲームを作っていて一番うれしいことが、「楽しく遊んでくれてる人を見るのが幸せ」——遊んでくれて好きになってくれる方には、非常に感謝しています。ありがとうございます。

Mar.　十何年作り続けることができたという意味では、やっぱりファンの皆さんにはすごく感謝してますね。「作らせていただいた」という気持ちがあります。

　また今回、こういう形で優秀なスタッフに恵まれて、どういうものができるかというのも楽しみにしてもらいたいです。



WAT　過去にやってた人が、これを見て酒の肴にして笑ってくれるような感じで楽しんでくれればいいかなと思いますね。

MAC　ホントに自分の周りの友達も含め、ガラリとゲームで変わっていったきっかけです。実際ゲームセンターでやっていると、地方からわざわざ見に来る人たちがいっぱいいたんですよ。それが映像としてちゃんと見られるというのは、すごく貴重なものなのかなと思います。

猿渡＆T.J!++　本日はありがとうございました!!

(敬称略　2007年10月3日、エンタープレインにて)

後編サイバリオン座談会は次号アルカディア2月号(12月27日発売)でお送り致します。

ナイスト座談会完全版をアルカディアモバイルにて配信中です。まだまだ聞き足りないという方はぜひチェックしてください。



商品概要

- **●タイトル:** 「ナイトストライカー＆サイバリオン パーフェクトBOX」
- **●ジャンル:** ゲームミュージック／DVD／資料集
- **●予価:** 各¥12,800 (税抜き) ¥13,400 (税込み)
- **●仕様:** 音楽CD2枚／映像DVD2枚／データCD1枚／収納BOX
- **●発売予定日:** 2007年12月29日発売予定
- **●企画・発売元:** 株式会社スーパースィープ
- **●監修:** 株式会社タイトー・ZUNTATA



PROFILE

(写真左から／敬称略)

■細江慎治(スーパースィープ):作編曲家兼プロデューサー。アレンジを担当

■佐宗綾子(スーパースィープ):作編曲家。アレンジを担当

■パパラ快刀:ゲームデザイナー／ゲームディレクター／プロデューサー。『ナイスト』生みの親

■Mar.(TAITO):『ナイスト』を始め歴代のタイトーサウンドを担う

■EVL.WAT:プレイヤー。ステージPの現時点ハイスコアを保持

■TYRANT-MAC:プレイヤー。当時のハイテクノーベル神保町店の店員であり、元スコアラー



PRESENT

スーパースィープ様より12月29日～のコミックマーケット／スーパースィープブースで「ナイトストライカー＆サイバリオンパーフェクトBOX」を購入された方、限定の特別配布グッズの特製クリスタルキーホルダーを3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は86ページの読者プレゼントをご覧ください。

VGM LAB EXTRA　今回誌面にて紹介した記事は、座談会全体の中の一部を抜粋したものとなっている。さらにコアな話題がたっぷり盛り込まれた全文は、商品付属のDVDに収録されているので、是非お見逃しのないように！　アルカディアのモバイルサイトでも公開しているぞ。

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Dec. 2007

今月は早くも鉄拳6の大会が開催されるぞ。まずは大会を楽しみつつ、ライバルたちのプレイを参考に、いろいろな可能性を発見してみよう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。



北海道

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

12/1	19:30	クイズマジックアカデミーⅣ 大会
12/2	19:30	WCCF 大会
12/8	21:00	VF5公式 大会
12/9	19:30	三国志大戦 大会
12/15	19:30	湾岸ミッドナイト 大会
12/16	19:30	WCCF 大会
12/22	19:30	ガンダムカードビルダー 大会
12/23	19:30	三国志大戦 大会 ◆武将コストがすべて2以下
12/29	19:30	鉄拳6 大会
12/30	19:30	WCCF 大会

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

12/29	13:00	DDR SuperNOVA2 天下一舞踏会 ◆詳細はHP参照

★セガワールド金堀
函館市金堀町1-14 ☎0138-31-9438
ttp://location.sega.jp/loc_web/sw_kanahori.html

12/16	15:30	三国志大戦2 店舗大会 ◆カード制限有り。店舗にてご確認ください
12/23	20:30	VF5 公式大会 ◆VF.NETに登録されたカードをお持ちの方

青森県

★セガワールド青森
青森市大字浦町字奥野617 ☎017-722-9201
http://location.sega.jp/loc_web/sw_aomori.html

12/16	17:00	VF5 公式大会 ◆公式大会規約に準じます。

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台空港ボウル
名取市植松字入生205 ☎022-384-1786

12/15	20:00	アヴァロン 店内大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

12/1	20:00	WCCF 大会
12/2	16:00	WCCF U15 大会
12/8	26:00	戦場の絆 大会
12/9	16:00	頭文字D ver.4 大会
12/16	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/22	26:00	戦場の絆 大会
12/24	18:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★ゲームゾーン タッチ
登米市迫町佐沼字中江4-15-1 ☎022-023-2022

12/16	13:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆2on2 トーナメント制 参加費100円

★サム・ワン
柴田郡村田町大字沼辺牡丹山42-1 ☎0224-52-1868
http://location.sega.jp/loc_web/sam_1.html

12/16	19:00	VF5 公式大会



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

12/8	21:00	VF5Ver.C 公式大会 ◆参加費1人100円
12/16	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/22	21:00	2D格ゲー 対戦会 ◆参加費1人300円

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

12/15	18:30	GGXX ∧ CORE 大会 ◆2本先取制、他デフォルト設定

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル2F ☎029-835-5689

日付に8・9の付く日	終日	当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定。
12/1	16:00	ガンダムSEED DISTINY 2on2大会 ◆最大定員32名
12/8	16:00	クイズマジックアカデミーⅣ 雑学限定大会 ◆最大定員32名
12/15	18:00	湾岸ミッドナイトMT 大会 ◆最大定員32名
12/22	20:30	VF5 公式大会 ◆最大定員64名
12/23	16:00	ガンダムSEED DISTINY 4on4大会 ◆最大定員8組32名
12/29	16:00	クイズマジックアカデミーⅣ大会 ◆最大定員32名
12/30	19:00	鉄拳6大会 ◆最大定員16名

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

12/23	15:00	鉄拳6 大会
12/16	15:00	GGXX ∧ CORE 大会

※2つのリーグの上位2名が決勝トーナメントに進出、上位4名を決定

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
鶴谷市籠原南三丁目445番地 ☎048-533-3054

12/8	19:00	パカパカパッションSP大会
12/22	19:00	パカパカパッション2大会
毎週土曜	20:00	GGXX ∧ COREランバト
毎週土曜	18:00	MBACVer.B2大会
毎週金曜	18:00	SFⅢ3rd（初期ver）フリープレイ&ランバト ◆参加費500円

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048 757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

12/8	18:00	第5回 廃人オリンピック ◆1人100円。
12/9	14:00	G-3 埼玉ランバト ◆GGXX ∧ CORE シングル 1人100円 当日受付のみ
12/15	21:00	鉄拳6 3on3 ◆1人100円 当日受付のみ
12/16	17:00	第21回 P-cup by3rdSTRIKE ◆SFⅢ3rd 3on3 1人100円 当日受付のみ
12/23	14:00	G-3 埼玉ランバト ◆GGXX ∧ CORE シングル 1人100円 当日受付のみ

12/29	14:00	KOF月間王座争奪戦 ～98～ ◆KOF98 3on3。1人100円。当日受付のみ。
12/30	14:00	KOF月間王座争奪戦 ～2002～ ◆KOF2002 3on3。1人100円。当日受付のみ。
12/30	16:00	第18回 SCN ポイントランキングバトル ◆SCⅢ シングル戦。1人100円。当日受付のみ。
12/31	19:00	第52回 プレ軍総杯 鉄拳6 3on3 1人100円。当日受付のみ

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

12/1	18:00	ガンダム連ザ2 チャリオット 全店合同大会 ◆2ON2、幹旋有 コスト制限無 同機体使用有
12/8	15:00	GGXX ∧ CORE第一回G3ランバト ◆詳しくは【http://www.gamechariot.com/g3.html】
12/16	20:00	VF5公式ポイント 大会 ◆シングル大会
12/22	15:00	GGXX ∧ CORE 第二回G3ランバト ◆詳しくは【http://www.gamechariot.com/g3.html】

※エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくは、チャリオットHP【http://www.gamechariot.com/】をご覧下さい。

★メッセ102四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070
http://messe102.com/

12/7	終日	MBAC&アルカナハートFULL フリープレイ
12/9	19:00	SFⅢ3rd&ハイパースト2 フリープレイ ◆参加費100円
12/14	19:00	GGXX ∧ COREフリープレイ ◆参加費100円
12/15	終日	鉄拳5DR フリープレイ
12/16	終日	SFⅢ3rd&ハイパースト2 フリープレイ
12/21	終日	MBAC&アルカナハートFULL フリープレイ
12/23	終日	SFⅢ3rd&ハイパースト2 フリープレイ
12/28	終日	GGXX ∧ CORE フリープレイ
12/30	終日	MBAC&アルカナハートFULL フリープレイ

★ゲームセンターラッキー千葉店
千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3F ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

12/15	18:00	MBAC Ver.B 大会
月～金	終日	ポップン15 フリープレイ ◆300円で1台を1時間貸し切り
週替り	終日	対戦格闘ゲーム フリープレイ ◆参加費300円 詳細は店頭かHPで

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

12/1	15:00	MBACVer.B2 3on3 大会 ◆参加費1人50円
12/2	15:00	第11回ストⅢ3rd 3on3 大会 ◆チーム人数×50円
12/9	15:00	第4回KOFMIA 大会 ◆キャラ制限あり
12/16	15:00	MBACVer.B2 3on3 大会
12/22	15:00	第28回GGXX ∧ CORE2on2 大会
1/5	15:00	MBACVer.B2 2on2 大会
1/6	15:00	第12回ストⅢ3rd 3on3 大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

12/2	15:00	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 大会(4on4) ◆参加料無料 コストオーバー禁止。チーム内の同機体禁止。「ノワール」、「ランチャーストライクガンダム」使用禁止。「プロビ」、「レジェンド」は1チーム1機まで。
12/9	15:00	KOF'98 大会 ◆参加料無料「闘劇'07」ルールで開催。
12/14	20:15	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランキングバトル ◆参加料100円 キャラクター固定 アイテムあり
12/15	17:00	餓狼MOW フリープレイ&大会 ◆参加料500円 当日は対戦台が4セット稼働
12/16	15:00	鉄拳6 大会 ◆参加料無料 「闘劇'07」の「鉄拳DR」ルールで開催
12/23	15:00	マーヴルvs.カプコン2 大会 ◆参加料無料 2本先取制
12/30	15:00	ハーフライフ2サバイバーVer2.0 3on3 大会 ◆参加料無料 2on3のチーム戦（幹旋あり）
12/31	18:30	GGXX ∧ CORE 1to3on 大会 ◆参加料100円 1人3キャラ登録 1ラウンド制2ラウンド先取
12/31	20:00	GGXX ∧ COREアクシデントコア 大会 ◆参加料100円 1ラウンド先取 ダメージ設定MAX
12/31	21:00	GGXX ∧ CORE ミッション戦 ◆参加料100円 特定の条件をクリアする事で勝利
12/31	22:30	GGXX ∧ CORE3チーム 紅白戦 ◆参加料100円 勝ったチームは連戦の勝ち抜き方式
12/31	12:59	GGXX ∧ CORE 大会 ◆参加料100円 シングル戦

★ムー大陸 立川店
立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295

12/30	20:00	VF5 公式大会 ◆参加費 100円 エントリー受付19:30
12/1・21	20:00	鉄拳6 フリープレイ
12/7・22	18:00	GGXX ∧ CORE フリープレイ
12/8・15・29	18:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 フリープレイ
12/14・23・28	18:00	MBACVer.B フリープレイ

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

12/1	20:00	SFⅢ3rd ランバト
12/2	17:00	鉄拳5DR2on2 大会
12/9	14:00	ZガンダムDX 2on2 大会
12/15	20:00	SFⅢ3rd ランバト
12/16	17:00	SCⅢAESCN ランバト
12/29	20:00	SFⅢ3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

12/2	17:00	SCⅢAESCN ランバト
12/8	20:00	スーパーストⅡX ランバト
12/9	17:00	MBACVer.B2 大会
12/15	17:00	VF5第5回大山祭り3on3 ◆チームは当日ランダム抽選
12/16	17:00	アルカナハートFULL2on2 大会
12/22	20:00	GGXX ∧ CORE 2on2 大会
12/23	17:00	北斗の拳 大会

★石神井公園駅前センター
練馬区石神町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shikuji-ekimae/

12/8	19:00	SCⅢ AE 大会
12/22	19:00	鉄拳6 大会
12/23	16:00	MBACVer.B 3on3 大会
12/29	19:00	KOF2002ランダム 2on2 大会
12/31	16:00	MBACVer.B大会

★Boo-BossBoss 吉祥寺店

武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 ☎0422-23-3211
http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

12/23	17:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会 ◆トーナメント戦

★G-PORTラスベガス

新宿区歌舞伎町1-21-7 地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

12/01	19:00	第5回ハイパースト2 大会
12/02	16:00	第4回VF5 公式大会
12/8	17:00	第4回KOF2002 大会
12/15	17:00	第5回GGXX ∧ CORE 大会
12/22	16:00	第5回ガンダムSEEDDESTINY大会
12/16	18:00	鉄拳6大会 ◆詳細はhttp://www.jp- co.jp/g-portlas/

神奈川県

★プレイシティキャロット伊勢佐木町店

横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

12/16	15:00	VF5 公式大会 ◆募集人数64名。参加費100円

★GAME　ZETTON

海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton/

12/1・8・15・22	14:00	ZETTONスーパーカップ(WCCF) ◆第2部は19:00から U-5 引退カード不可 選手16枚登録必須
12/23	15:00	ZETTONチャンピオンシップ(WCCF) ◆スーパーカップ優勝or準優勝 参加費1,000円
12/2	19:00	クエストオブD4イベント
12/9	17:00	クライマックスシリーズ(BBH3) ◆参加費1,000円
12/16	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/24	18:00	ⅡDX 大会 ◆参加費200円
12/29	15:00	ZETTON2007最強決定戦(WCCF) ◆参加費1,000円



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス

長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

12/9	19:00	第18回ガンダムSEED-D連ザ2 チーム ◆2on2 チームバトル
12/16	18:00	MBACポイント ランバト ◆キャラ、エントリーネームの途中変更禁止、デフォルト2本先取
12/23	18:00	第1回鉄拳6 大会
12/24	17:30	VF5 公式大会 inテクノポリス ◆定員32名

※ 参加費1人100円、当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

★新潟POPY

新潟市山二ツ649-1 ☎025-286-0763
http://www.popy.tv

12/8	19:00	GGXX ∧ CORE2on2 大会 ◆参加費1人100円
12/14	19:00	GGXX 定例会 ◆定額制フリープレイ
12/22	19:00	VF5 3on3 大会 ◆参加費1人300円 ※ガソリン高騰の為
12/28	19:00	GGXX定例会年末スペシャル ◆参加費 1人100円　※内容は当日発表
12/29	19:00	鉄拳6「INKT」 初代王者決定トーナメント ◆参加費1人100円
12/31	19:00	ぽぴ劇 ◆内容は当日発表

富山県

★アミューズメント アズプレス

富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress

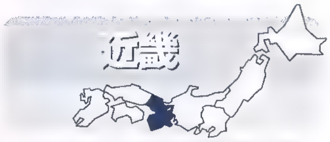
12/1	20:00	ハイパーストⅡ 大会
12/7	21:00	鉄拳6 ランバト
12/8	20:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/15	20:00	鉄拳6ハリソン杯
12/22	20:00	ハイパーストⅡ 大会
12/28	21:00	鉄拳6 ランバト
12/29	21:00	VF5 公式大会
12/31	20:00	鉄拳6ハリソン杯

愛知県

★PLAY-SEVEN

尾西市開明字流６４−1 ☎0586-46-7228

12/1	18:00	ⅡDX GOLD 大会 ◆ルールは当日発表
12/8	21:00	MBAC Ver.B2 大会 ◆ルールは当日発表
12/15	17:00	麻雀格闘倶楽部6大会 ◆ルールは当日発表
12/23	21:00	MBAC Ver.B2 大会 ◆ルールは当日発表



滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店

大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

12/1	21:00	VF5 公式大会 ◆参加費:100円
12/9	20:00	アクエリアンエイジ 大会 ◆参加費:300円
12/16	20:00	頭文字D ver.4 大会 ◆参加費:100円
毎週金曜	20:00	WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費:1000円

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行っておりません

京都府

★ゲームスペース プラニー

宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

12/1	終日	頭文字D ver.4 ◆100円2クレ設定
12/2	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/8	14:00	MBACVer.B 大会
12/9	14:00	アルカナハートFULL ！ 大会
12/15	終日	頭文字D ver.4 ◆100円2クレ設定
12/16	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/22	14:00	MBACVer.B 大会
12/29	終日	頭文字D ver.4 ◆100円2クレ設定
12/30	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho

京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

12/1	12:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会 ◆11:30受付締切厳守
12/2	10:00	三国志大戦2 大会
12/2	15:00	スパⅡX 2on2 大会
12/6	19:00	GGXX 第135回関西ランバト
12/9	11:00	VF5 VFRカップ戦「a-cho杯」
12/15	17:00	SFⅢ3rd 第26回関西ランバト 1on1
12/16	15:00	ZERO3 第79回関西ランバト 1on1
12/20	19:00	GGXX 第136回関西ランバト

★西院コットンクラブ

京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

12/23	16:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

★下鴨ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

12/2	15:00	MBACVer.B 大会
12/9	15:00	SFⅢ3rd 大会
12/14	22:00	ガンダム0083カードビルダー 大会
12/16	15:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会
12/23	15:00	MBACVer.B 大会
12/28	1:00	鉄拳6 大会

★スーパーヒーロー山科

京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

12/2	17:00	ポップン15 店内対戦
12/9	17:00	MBACVer.B 大会
12/16	17:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/23	17:00	MBACVer.B 大会
12/30	17:00	鉄拳6 大会

★京極ゲームセンター

京都市中京区新京極蛸薬師上ル中筋町491-1 ☎075-502-5765

12/8	17:00	ガンダムSEED DESTINY 第11回店舗 大会 ◆定員:16チーム
12/22	17:00	ガンダムSEED DESTINY 第12回店舗 大会

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

12/8	13:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会
12/9	20:00	頭文字D ver.4 大会
12/14	24:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/16	20:00	VF5 公式大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

★エンジョイパラダイス

東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

12/2	15:00	MBACVer.B 大会
12/9	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費:100円　定員:32名
12/16	15:00	クイズマジックアカデミーⅣ 店内対戦大会
12/23	15:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
12/30	15:00	ガンダムSEEDDESTINY2on2 大会
12/31	21:00	鉄拳6 大晦日大会 ◆参加費:100円

※変更になる場合もございますので、店舗にて御確認下さい。

★ゲームプラザVIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

12/2	15:00	MBAC 大会
12/8	終日	月華2 対戦会【2クレ】
12/8	15:00	カプエス2ゲーム 大会
12/16	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/22	18:00	V.セイヴァーゲーム 大会
12/22	終日	V.セイヴァー対戦会【2クレ】
12/31	18:00	月華の剣士2大会【お客様主催分】 ◆http://blog.livedoor.jp/kiwamiwashiduka/

★ゲームプラザ OKAⅢ

高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

12/2	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/5	20:00	三国志大戦2 大会
12/7	20:00	アクエリアンエイジ 大会
12/9	18:00	MBACVer.B 大会
12/12	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
12/16	18:00	KOF MIA 大会
12/19	20:00	三国志大戦2 大会
12/21	20:00	アクエリアンエイジ 大会
12/23	18:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
12/26	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★KO-HATSU（コーハツ）

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

12/2	16:00	第48回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
12/8	13:00	キン肉マンマッスルグランプリ 2最強決定トーナメント 「黒Q杯2007」 ◆シングル戦・タッグ戦 参加費200円 詳細はこちら http://densuke144.blog43.fc2.com/
12/9	16:00	第9回キン肉マン マッスルグランプリ2 大会
12/16	16:00	第49回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
12/22	19:00	SCNSCⅢAEランバト第8戦
12/23	16:00	第10回キン肉マン マッスルグランプリ2 大会
12/30	16:00	第1回鉄拳6 大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店

北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

12/2	17:00	MBACVer.B シングルトーナメント戦
12/9	17:00	ガンダムカードビルダー 0083 両雄激突トーナメント戦 ◆参加費300円 定員16名
12/16	17:00	鉄拳6 シングルトーナメント戦 ◆参加費100円
12/23	17:00	GGXX ∧ CORE トーナメント戦

★GAME　DINO枚方店

枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

12/16	18:30	GGXX ∧ CORE シングルor2on ◆20名を超えた場合は ランダム2onになる場合があります
12/30	19:00	KOF11 大会

★チャレンジャーガムガム店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週日曜	18:00	カウンターストライクNEO大会

★チャレンジャー関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

12/1	18:00	三国志大戦2 大会
12/7	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/8	18:00	鉄拳6大会
12/14	18:00	キン肉マン マッスルグランプリ2大会
12/15	18:00	鉄拳6 大会
12/21	18:00	MBACVer.B 大会
12/22	18:00	鉄拳6 大会
12/28	18:00	ガンダム SEED DISTINY 大会
12/29	18:00	三国志大戦2大会

Event Pick Up !

第二回統一王座決定戦開催!!

昨年８月に開催された千葉埼玉群馬三県統一王座決定戦から早一年。
今年は一都五県＋東北＋出場条件なしの特別枠という、計８エリアでの開催となり、早くも熱い戦いが期待されるぞ！　ルール/時間等の詳細については、お店のスタッフに聞いたり【Uriden.log】または【3rdちゃんねる】で確認しよう。

□Uriden.log【http://blog.goo.ne.jp/uri_kagecchi/】
□3rdちゃんねる【http://jbbs.livedoor.jp/game/3813/】

【各地域開催日】

茨城	藤代GAME CAP 2007/12/1（土）15:00～ （エントリー受付 14:00～） 参加費：HP参照 【http://www.k2.dion.ne.jp/~game-cap/】
東京	新宿ゲーセンミカド 2007/12/2（日）16:00～ （エントリー受付、参加費：HP参照） 【http://mi-ka-do.net/】
群馬	アミュージアム前橋 2007/12/8（土）15:00～ （エントリー受付 14:00～15:00） 参加費：200円
埼玉	埼玉POPY 2008/1/20（日）15:00～ （エントリー受付 14:00～） 参加費：100円 【http://www.popy.tv/saitama/】
千葉	メッセ１０２四街道店 2008年1月27日（日）15:00～ （エントリー受付 12:00～14:00） 参加費：100円 【http://messe102.com/】
神奈川	西横浜ゲーマーズビジョン 2008/2/10（日）15:00～ （エントリー受付 12:00～14:00） 参加費：200円 【http://gvision.jp/】
特別枠	ニュートン大山店 2008/3/16日（日）15:00～ （エントリー受付 12:00～14:00） 参加費：100円 【http://oyama.game-newton.co.jp/】
決勝大会	埼玉POPY 2008/3/23日（日）13:00～ （エントリー受付 12:00～14:00） 参加費：100円 【http://www.popy.tv/saitama/】

Event Pick Up !

集えスパⅡX好き！　X-MANIA8開催だ!!

2007年12月23日(日)にプラザカプコン入間店にて【X-MANIA8】が開催されるぞ。タイトルは『SUPER STREET FIGHTER ⅡX』、大会形式は3on3の勝ち抜きチーム戦で参加費は1人100円だ。そのほか詳細情報はINHウェブサイト・イベントページを確認しよう。
INHウェブサイト　URL:http://www.inhgroup.com/event/

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

12/9	14:30	MBACVer.B 大会 ◆定員３２名、シングルトーナメント
12/24	14:30	SCⅢ 大会 ◆定員３２名、シングルトーナメント

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

12/15	19:00	SFⅢ3rd 大会

兵庫県

★セガ 三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

12/1	19:00	バーチャロン オラタン5.66 大会
12/2	15:00	侍魂 天下一剣客伝 ランキングバトル
12/9	16:00	バーチャファイター５ 公式大会 ◆参加費100円
12/16	15:00	侍魂 天下一剣客伝 ランキングバトル
12/16	18:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 大会【5R】 ◆参加費100円
12/23	18:00	MBACVer.B2 大会【ACT 10】 ◆参加費100円
毎週土曜	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト 【第6期 ACCENT CORE】 ◆参加費100円

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

12/1	終日	バトルギア4 フリー走行イベント ◆200円/30分設定
12/2	終日	頭文字D ver.4 ◆100円 2クレ設定
12/8	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/9	18:00	ガンダム0083カードビルダー 大会 ◆参加費:300円
12/16	15:00	MBACVer.B 大会
12/23	12:00	音ゲー祭り！ ◆参加費･500円
12/29	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/30	15:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会

★セガワールド阪奈スポーツガーデン
生駒市辻町480-1 ☎0743-73-9379
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hanna_sg.html

12/7	21:00	VF5 公式大会 ◆参加日100円 定員64名



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

12/1	20:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会
12/8	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/15	20:30	VF5 公式大会
12/22	20:00	三国志大戦2 大会
12/23	20:00	頭文字D ver.4 大会

島根県

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

12/1	19:00	MBACVer.B 大会
12/8	20:00	KOF98 大会
12/9	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/15	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
12/16	19:00	アルカナハート 大会
12/23	20:00	VF5 大会

★ゲームスポットハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

12/15	19:00	GGXX ∧ COREシングル 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

12/15	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名 受付開始19:30

広島県

★プロバックス　JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

12/2	15:00	SFⅢ3rd 大会
12/8	15:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
12/9	15:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会
12/16	15:00	GGXX∧C 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ2人まで
12/22	15:00	KOFMIA 大会
12/23	15:00	MBAC 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ2人まで

ナムコ プリッズ 広島店
広島市中区八丁堀11-6 ☎082-222-8072

12/22	20:00	第2回湾岸ミッドナイトMT3 トーナメント ◆3～4人でレースを行い上位2名勝ち抜け

山口県

★ハイテクセガＪＲ下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

12/2	16:00	MBAC VER.B2 大会 ◆2本先取のトーナメント形式 参加費100円
12/16	16:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆2本先取のトーナメント形式 参加費100円
12/9	18:00	ガンダムSEED DESTINY2on2 大会 ◆2本先取のトーナメント形式 参加費100円
12/23	18:00	ガンダムSEED DESTINY2on2 大会 ◆2本先取のトーナメント形式 参加費100円

香川県

★戦～ ikusa ～
高松市高松町字斉田2554-18 ☎0897-37-5573

12/2	19:00	SCⅢAE大会 ◆当日にカウンターにて受付
12/9	19:00	旋光の輪舞ＳＰ大会 ◆当日にカウンターにて受付
12/31	21:30	ガンダムSEED DESTINY2on2大会 ◆当日にカウンターにて受付
12/31	21:30	鉄拳６大会 ◆当日にカウンターにて受付

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
新居浜市徳常町6-8 ☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

12/1	18:00	アルカナハートFULL!! 店舗大会 ◆32名 3本先取 参加費100円
12/2	18:00	三国志大戦２ 店舗大会 (カード排出なし) ◆32名 参加費100円
12/8	18:00	MBACVer.B 店舗大会 ◆32名 3本先取 参加費100円
12/9	18:00	GGXX ∧ CORE 店舗大会 ◆32名 3本先取 参加費100円
12/15	18:00	イニシャルD AS Ver4 店舗大会 ◆32名 参加費100円
12/16	18:00	WCCF 店舗大会(カード排出なし) ◆32名 参加費100円
12/23	18:00	アヴァロンの鍵弐 魔道競技会 ◆R制限なし 参加費200円
12/29	18:00	MBACVer.B 店舗大会 ◆32チーム 2本先取 参加費100円
12/30	18:00	GGXX ∧ CORE店舗大会 ◆32名 2本先取 参加費100円
12/31	21:30	VF５年忘れ公式大会 ◆64名 公式大会ルール



福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

12/1	19:00	GGXX ∧ COREランバトシングル大会
12/7	19:00	GGXX ∧ CORE ランバトランダム2ON2大会
12/8	19:00	GGXX ∧ COREランバトシングル大会
12/14	19:00	GGXX ∧ CORE ランバトランダム2ON2大会
12/15	19:00	GGXX ∧ COREランバトシングル大会
12/21	19:00	GGXX ∧ CORE ランバトランダム2ON2大会
12/22	19:00	GGXX ∧ COREランバトシングル大会
12/28	20:00	VF5公式大会
12/29	19:00	GGXX ∧ COREランバトシングル大会

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

12/2	15:00	三国志大戦2 3on3大会 ◆カード制限あり
12/8	15:00	V.セイヴァー大会
12/23	19:00	VF5 公式大会

★G-com和白店
福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

12/2	17:00	鉄拳6 大会 ◆参加費100円
12/9	15:30	三国志大戦 大会 ◆参加費300円
12/16	17:00	ハイパースト2 大会 ◆参加費100円

★セガワールドパピヨンプラザ
福岡市博多区千代1-2-17 ☎092-641-6723
http://location.sega.jp/loc_web/

12/9	15:00	第4回三国志覇王決定戦！ ◆デッキ･戦器･戦術制限無し･定員32名
12/12	21:00	第3回ギルティギア猛者決定戦！ ◆2本先取･定員32名
12/28	21:00	VF5公式大会 ◆3本先取･定員64名

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11 ☎093-941-9022

12/8	18:00	MBAC2on2
12/1	18:00	GGXX ∧ COREシングル大会 ◆参加費100円

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？　掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

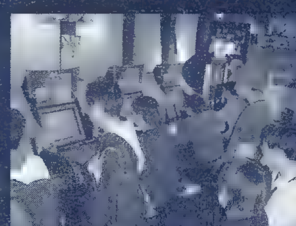
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156　FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

10月14日にBoo-BossBoss 吉祥寺店で開催された『三国志大戦２』の大会はプレイヤーたちが不要になったカードを集めて、そのカードのみを使用するというルールで、毎回デッキがランダムで変わるため知識・プレイヤースキル・運が試された面白い大会として盛り上がりを見せた。



大会優勝者「劉あへっち」選手



不要となったカードで毎回デッキがランダムというこの大会。
めったに出ない武将が大活躍した試合はきっと会場を盛り上げたに違いない。

今月の強者たち

そろそろ寒い季節になってきたが、イベント会場は常に熱気に包まれていた！　その中で勝ち抜いた猛者たちを今月も紹介していこう。

●スガイコトニ(北海道)
◇ポップンミュージック15アドベンチャー大会　10/28·40名
☆アドベンチャー部門
優勝:OMEGA
2位 轟雷
☆新·CP番付部門
優勝:ポポロ
2位:リュウ
☆上級ポッパー部門
優勝:ふじむし
2位 OMEGA

●セガワールド 金堀(北海道)
◇VF5公式大会　10/21·28名
優勝:☆2000 (ベネッサ)
準優勝:ちゃちゃ　ベスト4:odine chestrock ／さばずし
◇三国志大戦2 店舗大会　10/28·11名
優勝:孫延軍
準優勝.Canvas軍

●ゲームゾーン　タッチ(宮城県)
◇GGXX ∧ CORE 大会　10/14·16名
優勝:デュエルしようぜ!／ゲイム(メイ)·海馬くん! (エディ)

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店
◇ガンダムSEED　DISTINY　2on2大会　11/7·32名
優勝:ピチューン／ 13K (トラサメ)、ハイネ(フリーダム)
2位:ひきこもり乙／シス、灰猫
◇クイズマジックアカデミーⅣ大会　11/13·29名
優勝:のとまみこ(ユウ·天青賢者)
2位:すみすさん　3位:ゆうきKS
◇湾岸ミッドナイトMT3　大会　11/20·25名
優勝:チ·キ·ン(ランエボ)
2位:ラ　3位:フィーナ
◇バーチャファイター 5　公式大会　11/27·48名
優勝:森本レオタード(ベネッサ)
2位.崇拝／イマラチオ鉱石

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇鉄拳5DR 3on3大会　10/7·42名
優勝:イザベラ東／Link(シャオ)、東違軌(アマキン)、ふクス(フェン)
2位:切れ組　組長、たーち、ふくろう　3位:茨城DQN神☆／ぶらタソ、半チャーハン、カヲル
◇VF5 Ver.C公式大会　10/13·29名
優勝:よしこ(ベネッサ)
2位:森ボン
◇GGXX ∧ CORE 大会10/28·22名
優勝:F、T(ソル)
2位:工房　3位:とも

●プレビジョイカム石岡店(茨城県)
◇茨城チャンピオンズカップ決勝大会　10/20·48名
優勝:NN軍団茨城支部／三橋康(ミリア)、はせ(スレイヤー)、小田れんげ(梅喧)
2位:ファイナルロマンスR　中ビームのR (梅喧)、チョンボのF (メイ)、ハコテンのクソル(ソル)

●ルパン122 (群馬県)
◇ハイパーストⅡ 大会　10/13·22名
優勝:ミスターサタン(DJ)
2位:仲　3位:足利イル
◇GGXX ∧ CORE 大会　10/21·16名
優勝:グラ(梅喧)
2位:夕霧　3位:らず
◇KOFMIA 大会　10/14·12名
優勝:K (ミニョン、リアン、京classic)
2位:タモリ　3位:ミナセ

●クラブ セガ 所沢(埼玉県)
◇ストリートファイターⅢ3rdストライク　2on2大会
優勝:ジョージア(ケン)、DAL (まこと)
2位:しにや、キリン　3位:ブラック、ホワイト

●ゲームセンター リンリン(埼玉県)
◇GGXX ∧ CORE大会　10/6·25名
優勝:はれ(スレイヤー)
2位:ケバ　3位:TOOL
◇MBACVer.B2大会　10/6·14名
優勝:まこう(メカヒスイ)
2位:めたる　3位:コハク…かも
◇SFⅢ3rd大会　10/12·9名
優勝:ゴウ(イブキ)
2位:CNP　3位:ハヤテ
◇SFⅢ3rd大会　10/19·11名
優勝:くまたろー (マコト)
2位:ゴウ　3位:セキ
◇GGXX ∧ CORE大会　10/20·23名
優勝.ケバ(アバ)
2位:グラ　3位:舞阪
◇SFⅢ3rd大会　10/26·18名
優勝:ゴウ(イブキ)
2位:ヤマ(ユン)　3位:ウヤ(チュンリー)

●埼玉POPY (埼玉県)
◇DF2 Dream Faghter's Festival　店舗予選 GGXX ∧ CORE　10/7·47名
優勝.中国産キムチ／エン(スレイヤー)、ライムキー (闇慈)
2位:ヤリケンBASARA X／ヤリケン[ハーケン]/BASARA X[オギワラ]
◇1回KOF MIA大会　10/8·9名
優勝.明大前キム
2位:爆
◇第48回ブレ軍総杯　10/13·36名
優勝:氷ダメマキ／ miya(BAE)、クマリ(NIN)、ジロー (STE)
2位:㊗ハマハー被害者の会／ナナキ(ANN)、ジュリバン(HE!)、あこ太(RAV)
◇第19回P-cup by 3rdSTREKE　10/14·18名
優勝 マジタン／ジョージア(ケン)、タカユキ(春麗)、輝之介(アレックス)
2位:ZIMA　S太(ユリアン)、電帝ヴァナヲ様(リュウ)、たおる(ユン)
◇第3回キン肉マン　魔人オリンピック　10/20·8名
優勝:COCO(スプリングマン)
2位:へっぽこ(ソルジャー)
◇KOF98月間王座争奪戦　10/21·23名
優勝:【枝豆とは】mineのワンマンチーム【呼ばせない】　づね、カリー、mine
2位:茶ークル、がく、小田切
◇KOF2002月間王座争奪戦　10/21·24名
優勝:関東最強子供様　ゆとりボーイ、キャップ、こなた
2位:帰れ矢口　fan197リオ♪、あき、デ様
◇第49回ブレ軍総杯　10/27·32名
優勝:ハマハーブライアンの餌／ハマハー (BRY)、みぃも(STE)、ジュリバン(DVJ)
2位:かずぞぉ (EDD)、たぐ(FEN)、下村アンダーソン(EDD)
◇第16回SCNポイントランキングバトル　10/28
優勝 666(シャンファ)
2位:カレーの王子様(キリク)

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)
◇MBACVer.B2　2on2大会　10/6·20名
優勝 けつたたきコンニャク(シオン)、高町フェイト(白レン)
2位:てぃんこのキワミ、ｱｯｰ!、ヨシータイムは不適切
◇第8回ストⅢ3rd　3on3　10/7·19名
優勝:ツボ(チュンリー)、KZ(ヤン)、ないつ(ユン)
2位:大吉、ブラック、ホワイト　3位:ベン、アソ、ヤナギ
◇第12回KOFMIA大会　10/14·10名
優勝:ひさ(ウルフ、シャオロン、アッシュ)
2位:S　3位.ホッパー
◇MBACVer.B2　3on3会　10/21·30名
優勝:家主1 (ヒスイ)、家主2 (コハク)、家主(ネロ)
2位:蒼鍵、恋鍵、ヨシ　3位:ゲイ、セキレイ、FIAHS
◇第26回GGXX ∧ CORE2on2大会　10/28·42名
優勝.渋知K(ミリア)、チーターマン(ディズィー)
2位:ばと、大森　3位 じんぷう、太陽堂

●ゲームチャリオット五井店(千葉)
◇GGACランダム2ON2大会　10/3·16名
優勝.Kaqn (メイ)　はぅ (ディズィー)
2位:わいずぅ　コウメイ　3位:
◇GGAC2ON2 (DF2店舗予選)　10/13·38名
優勝:Kaqn (メイ)いさ(エディ)
2位:FAB　ななし　3位:
◇VF5公式ポイント大会　10/20·28名
優勝 寛(ウルフ)
2位:ナチュラル·ナイン
◇ストⅢ3rdシングル大会10/27·11名
優勝:カズヤリュウ(リュウ)
2位:フェリシダッドリー

●メッセ102四街道店(千葉県)
◇GGXX ∧ COREトーナメント 大会　10/5·18名
優勝.れう「りゅうちゃま」(アバ)
2位:ふじくらむねゆき　3位:薙
◇MBACVer.Bトーナメント 大会　10/14·20名
優勝.フィン(志貴)
2位:闇薙優季　3位 みなみかな
◇SFⅢ3rdトーナメント 大会　10/21·14名
優勝.キリド(春麗)
2位:黒ケン　3位:アロハ
◇SFⅢ3rd団体戦(8vs8)　10/21
勝利チーム:キリドチーム/キリド、毛帝、アロハ、TKD、まぐ、ねこまし、セロリ、RTS

●大久保アルファステーション(東京都)
◇「サムライスピリッツ天下一剣客伝」ランバト　10/5·18名
優勝:俺(チャムチャム·幻十郎)
2位:吉田　3位:ふんじ
◇「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」大会　10/7·25名
優勝.一色ヒカル　メディア(カオス)、お～くぼ(バスター)、ユイ(ムラサメ[バルドフェルド機])、あか(フリーダム)
2位:肉とその他　たく、KYO、肉、ファルネコ　3位:絶対運命信者 信者8号、ジョニ·コニ、山田、ユダカ
◇「餓狼 マーク·オブ·ザ·ウルブズ」 2on2大会　10/13·14名
優勝:ゆーじ&わた(グリフォン&北斗丸)
2位:彼女☆募集中&まゆ　3位:キンノジ&ヨシミズ
◇「サムライスピリッツ天下一剣客伝」ランバト　10/19·16名
優勝.俺(チャムチャム·幻十郎)
2位:てら　3位:林田
◇「マーヴルvs.カプコン2」大会　10/28·11名
優勝:たかゆき(ストーム、センチネル、サイロック)
2位:こへ　3位:ヒルマン·インド

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)
◇三国志大戦2大会　10/14·14名
優勝:劉あべっち
2位.超超　3位.雷龍帝
◇QMA4大会　10/28·16名
優勝:ネギせんせい
2位.NAGI　3位:えろみなさん

●ネオアミューズメントスペース a-cho (京都府)
◇鉄拳5DR同キャラ3on3大会　10/6·108名
優勝:ナチス(カズヤ)／ひまじん総長、白銀、ぶー
2位:「Main Street Ryu」(平八)／ミヤタ、ノブ、二代目メンストリュウ
◇鉄拳5DR　第3回マタドールカップ5on5　10/7·370名
優勝:シュウマイ4人前／マタドール、二代目メンストリュウ、たいぞー、織田崎、サイベグ
2位:新宿DQNオールスターズ／まぁぶぅ、こーた、らざにあ、びいちゃん、ばくしー
◇GGXX第131回関西ランバト　10/11·49名
優勝:R.F (ファウスト)
2位:かず　3位:N男
◇SFⅢ3rd第24回関西ランバト1on1　10/13·17名
優勝:ドット(豪鬼)
2位:盗撮　3位:アフロ
◇ZERO3第77回関西ランバト1on1　10/14·22名
優勝:クラッシャー (ソドム)
2位:ネコノヒ　3位:カントナ
◇キン肉マン2　1名2on2大会　10/20·21名
優勝:カル(スニゲータ·スプリングマン)
2位:92
◇QMA4賢竜杯07a-cho予選　10/20·63名
優勝:アカボシ
2位:XANAX　3位:さやかたん
◇三国志大戦2　1on1大会　10/21·32名
優勝.はやて軍団1
2位:シオリ　3位:超危険な加火
◇Duelling the KOF 5th season a-cho店舗予選　10/21
☆KOFMIA部門·18名
代表1位:CUBE　JEO、AYA
代表2位:マントヒヒ＝コスモス　将軍スコア
☆KOF2002部門·31名
代表:バリバリ最強No1　RF、C前B、マサル
☆KOF98部門·23名
代表:たろ吉とお供2名　たろ吉、きょを、じゃあ
◇GGXX第132回関西ランバト10/25·45名
優勝:N男(ヴェノム)
2位:けだこ　3位:RF

●G−PORTラスベガス(東京都)
◇DuelingtheKOF　KOF2002大会 地域対抗戦予選 10/6·15名
優勝:ぽえ
2位:将軍様　3位:がく
◇DuelingtheKOF　KOFMIA大会 予選　10/6·30名
優勝:初期狩り
2位:ユウ&あおき　3位:A沼&ショク　3位:JEO&AYA

◇第3回ハイパーストリートファイター大会　10/07·14名
優勝:ぴょんキチ(Xリュウ)
2位.あに　3位:機会@ミカド
◇VF5公式大会　9/2·25名
優勝:ブラックマジシャン(カゲ)
2位:Rockin★jelly☆Bean　3位:プリズンブレイズ　3位:のらぬこ
◇第2回KOF2002　2on2大会　10/13·38名
優勝:マリキン(キム·ビリー·アンヘル)、デチオ(ビリー·バイス·マチュア)
2位:とも@アンチキャップ、とも子会代表取り締まり　3位:南　ハルカ、南　チアキ
◇第2回鉄拳5DR　2on2大会　10/14·20名
優勝:むねキュン／はり→(リー)、株末ファンです(ベク)
2位:まらぶ／羅武、魔羅　3位:でたくない／ふぃーとゆう、ノアール
◇第3回GGXX ∧ CORE大会　10/20·14名
優勝:バンビーA
2位:イノウエ　3位:ライムキー
◇第3回ガンダムSEEDDESTINY2on2大会　10/27·30名
優勝:赤「コミは安定していいですね。」／雪月花、ユイ
2位.なかの英語0点　おちょ、ライ　3位:あんぱん／マグナス、スザク
◇KOF2002大会　10/28·40名
優勝:あき
2位:KOF大好き名無しさん　3位:C4　3位:むねじ

●GAME　ZETTON (神奈川)
◇ZETTONスーパーカップ第1部(WCCF)　10/13·24名
優勝:カルロビッチ監督
2位:ファイヤー監督　3位:オカケ監督　3位:JCM監督
◇ZETTONスーパーカップ第2部(WCCF)　10/13·24名
優勝:バッジョ監督
2位:ジャック監督　3位:ファイヤー監督　3位:ユウ監督

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第16回ガンダムSEED DESTINY ランダムチーム 2on2　10/8·24名
優勝:チームタカシ(タカシ3&タカシ4)
2位.今日はコナンスペシャル(視聴者A&視聴者B)
◇第4回MBAC　ポイントランキングバトル　10/14·15名
優勝:A B D
2位:ヴィータ
◇第5回キン肉マンMG2大会　10/15·12名
[illegible]
2位:炉
◇第10回VF5　公式大会inテクポリ　10/21·28名
優勝:カレー党☆党首ミンチ
2位:あいる

●アミューズメント アズプレス(富山県)
◇鉄拳5DRランバト　10/5·14名
優勝:江田島(レイブン)
2位:むにや　3位:ルート
◇KOFMIA大会　10/13·19名
優勝:すきだから?　J.K、あんどぅ～
2位:川澄舞FC／台パンベジータ、石の王キリク　3位:おぐ OGV、きてぃ
◇鉄拳5DRランバト　10/26·18名
優勝.ネハン(平八)
2位:ふぅ　3位:あむ
◇VFハリソン杯　10/27·10名
優勝:鎧チーム　鎧、プラスル、みーこ、櫻花、ユウ

●アミューズランド ガディス(富山)
◇MBACVer.B2 大会　10/6·32名
優勝.オグラキャップ(笑)(メカ翡翠)
2位:シモン(志貴)　3位:はっしー (ヒスコハ) ／おーじ(ワルク)
◇2日連続!ガディリンピック大会　10/7　10/8·9名
優勝:ワショウ(10pt)
2位:桜花(6pt)　3位:シモン(4pt)
◇GGXX ∧ CORE 大会　10/13·12名
優勝:nai (アクセル)
2位:あ(チップ)　3位:ぽ。(イノ)
◇ネオジオバトコロ　中○ケンジ杯1RDリーグ戦 10/20·14名
優勝.フジハラ(庵/フウマ)
2位:三浦(DIO/Mr.カラテ)　3位:ミドル狼(庵/マーズピープル)
4位:かくるる(キサラ/アスラ)
◇ネオジオバトコロ　中○ケンジ杯2RDランダム3on3 10/20·14名
優勝:ハメ勢:ミドル狼/とんぼ
2位:ハルヒ勢:シロ/でぶくん

●ゲームプラザVIP茨木店(大阪府)
◇KOF2002ゲーム大会　10/7·14人
優勝:モッコ
2位:牛田
◇カプエス2大会　10/14·24名
優勝.ライ(ベガ·イーグル·響·Aグルーヴ)
2位:方向音痴(自称)　3位:オーハラ
◇GGXX ∧ CORE大会　10/21·7名
優勝:コースケ(オーダーソル)
2位:ルノ
◇ヴァンパイアセイヴァー大会　10/27·9名
優勝.ゆっとりーらすかる(サスカッチ)
2位:オボロ　3位:bow
◇MBACゲーム大会　10/28·12名
優勝:ムダにく(コーマ)
2位:紅の豚

●KO-HATSU (コーハツ)(大阪府)
◇第6回キン肉マン　マッスルグランプリ2大会　10/14·9名
優勝:C-TYPE(サンシャイン)
2位:サニー
◇第7回キン肉マン　マッスルグランプリ2大会　10/28·8名
優勝.鎖骨スパーク(ブラックホール)
2位.KKD

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇三国志大戦2大会　10/7·10名
優勝:パオ
2位:牙狼
◇メルティブラッドver.B大会　10/13:10名
優勝:芹沢かがみ(シエル)
2位:ちくわぶ　3位:KiRo
◇VF5公式大会　10/21·36名
優勝:加齢)SHU(カゲ)
2位.ヨドリバ☆ジャッキー

●セガ 三宮 SANX (兵庫県)
◇GGXX ∧ COREランキングバトル∧ 38]　10/6·21名
優勝:キキョウ　(梅喧)
準優勝.S3　3位.雌
◇GGXX ∧ COREランキングバトル[∧39]　10/13·12名
優勝:はま　(聖騎士団ソル)
2位:岡島　3位:蓮
◇GGXX ∧ COREランキングバトル[∧40]　10/20·19名
優勝:ソーヘイ　(ディズィー)
2位:すぅ　3位:ぷらぷら
◇GGXX ∧ COREランキングバトル[∧41]　10/27·16名
優勝:ハル　(アクセル)
2位:まっど　3位:イズ
◇侍魂天下一剣各伝関西番付[第九幕]　10/7·4名
優勝 ツバキ　(炎邪)
2位:エコーズ　3位 紅蓮(猫)
◇侍魂天下一剣各伝2on2大会　10/21·24名
優勝:やま (和狆)、manda(斬九郎)
2位:伊吹シン/コウ　3位:紅蓮(猫)/久
◇侍魂零SP大会　10/21·25名
優勝:五月雨　(慶寅)
2位:しわき　3位.雨森
◇MBACVer.B2大会[ACT9]　10/28·25名
優勝:ヤミー　(さつき)
2位:ノエル　3位:にかい
◇キン肉マンマッスルグランプリ2大会[4R]　10/13·12名
優勝:カルカン　(ジャンクマン)
2位:アキヤマン　3位:高町ろこ
◇バーチャロンオラトリオタングラム5.66大会　10/6·16名
優勝.三浦うるく　(エンジェラン)
2位:チャバネ　3位:ハナビ

●セガワールド松江(島根県)
◇MBACランダム2on2大会　10/6·24名
優勝 ゆうき&黒猫@レンは俺の嫁チーム
2位:犬&石破茂チーム
◇三国志大戦2アンコモン限定大会　10/14·22名
優勝.ブラック
2位:天照
◇GGXX ∧ CORE2on2大会　10/20·23名
優勝.白チーム
2位:出雲勢1チーム
◇VF5公式大会　10/23·21名
優勝:かみくり(カゲ)
2位:メメント(サラ)
◇ガンダムSEED DESTINYコスト450ランダム大会 10/28·16名
優勝:のぞみん16才チーム
2位:もえるゴミチーム

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)
◇アルカナハートFULL !大会　10/6·21名
優勝:優勝してゴメンぽ><w(美凰)
2位:ナギン@398　3位:B J
◇GGXX∧Cランバト1on1 大会　10/7·26名
優勝:リリカル☆ぷれぷれ☆キルゼムオール♪(ブリジット)
2位:びっぱ～神　3位:カレー
◇SFⅢ3rd 大会　10/13·14名
優勝:ムナカタ(ダッドリー)
2位:薫　3位.stein
◇KOFMIA 大会　10/14·12名
優勝:"jupiter (テリー·チェリム·リアン)
2位:ちゃわん　3位:なえら
◇ポップンミュージック15 大会　10/20·14名
優勝:ふくいゆかり
2位:なのはさん　3位.TYK
◇GGXX∧Cランバト3on3　10/21·33名
優勝:すくぅ～るメイツ/よっさん(イノ)、社長(エディ)、くらの(聖ソル)
2位:乙女3人組／水鶏·toki·ぷれぷれ　3位:ソル?闇慈／みかみ·どいくん·なげぇ
◇クイズマジックアカデミーⅣ 大会　10/27·26名
優勝:はぶ
2位.テラウロス　3位.(DUDS)
◇MBAC2on2 大会　10/28·26名
優勝:絵とギターの熱帯勢／86センチ(シオン)、hiro444 (ワルク)
位:まじ強キャラ／POTETO、ひろす　3位:かませいぬ／MA−君、ひーさん

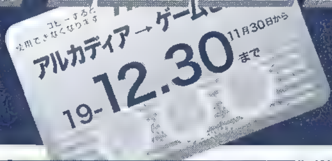
●ハイセク セガ JR下関(山口県)
◇MBACVer.B2大会　10/7·13名
優勝:リオン(青子)
2位.そふ　3位.雪帝
◇ガンダムSEED DESTINY2on2大会　10/14·26名
優勝:F·D(エールストライク)／ブニブニ(フォビドゥン)
2位.ロド@フタエ/カリ　3位:オウカ/トウカ
◇ガンダムSEED DESTINY2on2大会　10/28·16名
優勝:トウカ(イージス)／車掌(ブラスト)
2位.CPU代走/∞@ジライ　3位:オオイシ/カガリ

●戦～ ikusa ～ (福岡県)
◇鉄拳5DR大会　10/28·11名
優勝:怒らえもん(キング)
2位:怒らみちゃん　3位:ビッグ·ボイン　ミキ

●アミューズメントスペース OPA (福岡県)
◇メルブラAC シングル大会　10/5·17名
優勝:キャルティ (レン)
2位:トキ　3位:パロスペ
◇GGXX ∧ COREランバトシングル大会　10/6·24名
4 優勝:かんろ(ソル)
2位:しも　3位:アイズ
◇GGXX ∧ COREランバトシングル大会　10/13·27名
優勝:Shot-put (ファウスト)
2位.アイズ　3位.KUSARI
◇GGXX ∧ COREランバトシングル大会　10/20·27名
優勝.ゆくえ(アクセル)
2位:かんろ　3位:きのこ
◇GGXX ∧ COREランバトシングル大会　10/27·14名
優勝:ぎんぎん(エディー)
2位:キャルティ　3位:ファントム

●天神ギーゴ(福岡県)
◇GGXX AC 「DF2店舗予選第2回」大会　10/13·38名
優勝:赤点(エディー)、シロサギ(テスタメント)
2位:やむ、にこる　3位:伊藤誠、ブレードブレーバー
◇シューティングラブ。2007店舗予選　10/21·13名
優勝.えすえぬ
2位:KEI　3位:カオル
◇VF5 第7回公式大会　10/28·50名
優勝:紅彩
2位:ボム兵　3位:だくと、南風☆T-ARASHI

使って遊べる!! アルカディアクーポン



今月は新たな加盟店が千葉に2店舗現れたぞ、ラッキー千葉店では、クーポンで遊べる以外にも格闘ゲームのフリープレイなども実施されているので、ぜひ遊びに行ってみよう!



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 ラッキー中央店 フェリシダ

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	キャッツアイ手稲店	札幌市手稲区前田3条10-6-30	☎011-695-1500
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4 2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3 14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200 6	☎027-237-4234
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5 3 8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2 12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2 15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4 5 27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
千葉県	NEW! ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
	NEW! ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24 3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13 11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1～1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
神奈川県	AMワールドフロンティアミツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2 1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2 13 22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
	神奈川県 アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3 649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ―38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
	セガ アリーナ	福井市丸山1 410	☎0776-52-0806
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20 24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2 99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322 1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64 1	☎0586-46-7228

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.56

神奈川県 キャッツアイ手稲店

店舗情報

住　所：札幌市手稲区前田3条10-2-21-2F
電話番号：011-695-1500
営業時間：平日12:00～5:00
　　　　　土日祝日10:00～
URL：http://www.hku.co.jp

対応ゲーム

ビデオ

※豊富なラインナップのビデオゲームで使えます。詳しくはスタッフまで　またVF5は対象外です。

スタッフより

ゲーム・カラオケ・マンガ喫茶がまさかのマッスルドッキング！　ぬいぐるみギザカワユス

Access



JR手稲駅から徒歩でたった5分。
手稲石狩線沿いの黄色い建物2Fです！

大阪府 アミューズメント JAM みくりや店

店舗情報

住　所：東大阪市御厨東2-14-20
電話番号：06-6618-3600
営業時間：10:00～24:00

対応ゲーム

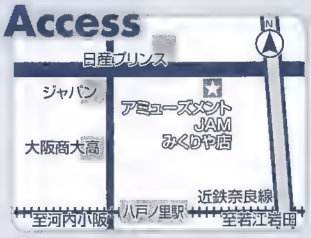
ビデオ　メダル　プライズ

※全機種100円分として使えます

スタッフより

『機動戦士ガンダム戦場の絆』『三国志大戦２』など、話題のゲーム機が盛りだくさん。

Access



近鉄奈良線八戸ノ里駅より徒歩15分。
阪神高速東荒本出口を出てすぐの意岐部東交差点を西へ500m。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

11月30日から 19-12.30 まで

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字 -場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1 4 5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3 50 4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニ　常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3 1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299 1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見一ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2 39 22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院二蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区 下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9 5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1 4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKA III（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6 4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
大阪府	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
大阪府	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2 4-2	☎06-4396-5270
大阪府	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3 2 2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスヒル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18 15	☎0956-34-6070
長崎県	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコ　ボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107 4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年10月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ドラムマニアV4	スタンダード	269,026,100	ray	スタンダードEXT MASCARADA	プレイシティ中央町店（鹿児島）
シューティングラブ。2007	戦車Bスコアアタック	160,270	LYH	ALL 連付	GAME'S MILK（京都）
シューティングラブ。2007	UNIT-1	29,428,620	TEN	ALL 連付	GAME'S MILK（京都）
シューティングラブ。2007	UNIT-3	20,175,820	CYR-せたろ～	ALL 何とかクリアできました。	個人申請シルクハット本厚木（神奈川）
バーチャファイター 5 VERSION C	タイム	1'25"36	3D初心者 ヤルキナシ男	ALL	GAME'S MILK（京都）
雷電IV	ライトダブル	41,208,830	服部	ALL	ゲームBOX.Q2（愛知）
雷電IV	オリジナルダブル	82,121,730	服部	ALL	ゲームBOX.Q2（愛知）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～		36,800（10月）	昔は溝の口の重力使い使いでしたbyゆら	4月～10月の途中までだから7面かな。10月までいけました!	プレイランドパルス（神奈川）
アルカナハート FULL！	大道寺 きら	2,069,800	G.M.C.やちょ	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	このは	2,520,800	G.M.C.やちょ	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	愛乃 はぁと	2,053,500	SSC-VAP	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	フィオナ・メイフィールド	2,160,150	IML-星白金-YUJ	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	2,024,450	SSC-VAP	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	リリカ・フェルフネロフ	2,009,100	星白金-ぼーず	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	廿楽 冴姫	2,120,100	FGK-乱丸	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	朱鷺宮 神依	2,135,400	えび店長	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	美凰	2,109,300	えび店長	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	春日 舞織	2,137,050	G.M.C.やちょ	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL！	安栖 頼子	2,073,350	SSC-VAP	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
むちむちポーク	むちむちイエロー 1周END	205,931,730	WSM-MKZ	ALL	ゲームプラザ・ショールーム（熊本）
むちむちポーク	むちむちピンク 1周END	248,025,270	「負けたら焼肉」ERS-T.B暮維人	ALL	Game in えびせん（東京）
虫姫さまふたり Ver1.5	オリジナル・パルム	530,358,660	ABI	ALL	個人申請ゲームセンタークラウン（神奈川）
虫姫さまふたり Ver1.5	ウルトラ・パルム	3,999,591,365	ダメK.K あと4個…	ALL 残0	グッデイ21（東京）
アルカナハート	大道寺 きら	2,176,850	G.M.C.やちょ	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート	フィオナ・メイフィールド	2,180,350	よどさん	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート	廿楽 冴姫	2,137,100	森尾元	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート	朱鷺宮 神依	2,232,550	ERO@これが全一ならDBHさんと結婚♡	ALL ALL ⓅALL Ⓕ	グッデイ21（東京）
アルカナハート	春日 舞織	2,212,950	G.M.C.やちょ	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
メタルスラッグ6	ラルフ	30,778,440	きっくす	ALL HARD	個人申請サーティーエイト（大阪）
メタルスラッグ6	ターマ	39,632,810	おさむ	全5面クリア HARD	個人申請ミラクル静岡（静岡）
メタルスラッグ6	フィオ	36,924,090	フレイムショットで消毒されたMRXです。	全4面クリア EASY	個人申請ミラクル静岡（静岡）
メタルスラッグ6	マルコ	44,269,360	エビマシンガンに毒が入ってたMRXです。	全5面クリア HARD	個人申請ミラクル静岡（静岡）
ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～	SCORE ATTACK MODE	10,251,870	DGN	ALL レースA決定B連付	個人申請扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
テトリス・ザ・グランドマスター3	CLASSIC-EASY	1,667	MOM	ALL	デイトナIII（埼玉）
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-EASY	1,492	BOS.U	ALL	グッデイ21（東京）
旋光の輪舞 NEW Ver.	三条 櫻子	53,910,680	ドリブル～～シューット!!	ALL	個人申請ハイテクセガ盛岡（岩手）
旋光の輪舞 NEW Ver.	リリ・レヴィナス	45,927,950	次回、伊吹風子予定。コルルゥ	ALL	個人申請ハイテクセガ盛岡（岩手）
旋光の輪舞SP	三条 櫻子	53,719,670	EGR	ALL	GAME 41（北海道）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,822,800	〆切一週間間違いました	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	メカヒスイ	4,097,600	12/14待ち	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	遠野秋葉	5,802,500	店長出禁	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	吸血鬼シオン	5,269,900	初音ミク	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	七夜志貴	6,136,900	HS盛岡今までありがとう	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	赤主秋葉	6,719,500	外出50万ペリカ	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	猫アルク	4,833,900	みっくみくにされますた	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）

HIGH SCORE CLOSE UP !

サイレントヒル・アーケード　1P

9,842,600

ハギ@▲様かっこいいね

個人申請ゲームジョイプラザ熱田店（愛知）

20ヒットで死体を追い撃て！

本作では敵クリーチャー（以下敵）に弾を1発当てるたびに通常は100点、そして敵の弱点に当てた場合は300点が加算される。また、弾を外さずに連続で当てると最大20ヒットまでコンボが上がり、敵の弱点を撃つたびに『300点コンボ数』が加算される。

つまり、最高で弾を1発当てるたびに6000点が獲得できるというわけだ。このコンボ点は特に弱点に連続して撃ち込むボス戦では大きな差となる。

なお倒した敵の死体にも消えるまでの一定時間は当たり判定があり、これに撃ち込むことでも通常時と同様にスコアが加算されるのだ。敵を倒す順番を考え、追い撃ちでもできるだけ頭を狙っていくのだが、トップクラスのプレイヤーになると敵に2発弾を当てることで敵がひるむことを利用し、より多くの追い撃ちを成功させているそうだ。

ほかにも条件を満たすと獲得できる銀貨（5000点）、金貨（10000点）があるが、これはコンボの維持が優先されるため多くの場面でアイテムを無視するプレイとのことだ。

また、今回トップのプレイヤーは3-3のラスボス戦で水面から現れる8本の手を無視し友人ハンナを見捨てるプレイ方針だそうだ。

出たな！ツインビー　連付き

4,664,650

CHAT-CYR-ああるじーぶー

個人申請ジャンボ（東京）

時間差撃ち返し弾がライバル

発売当時は比較的多かった2周クリア形式のシューティングゲームの中でも、本作は高難易度の部類に入るタイトルの一つといえる。

稼ぎは落とさず取っていくことで最高1万点になる黄色ベルを回収することがメイン。今回更新分の前のスコアから2周通してベルを全部回収したスコアになり、残りは敵を破壊した点数と編隊全滅ボーナス、地上物を壊した跡に出てくるフルーツ（50、200点）の回収で点数が決まる。

さらに特定のタイミングで敵を倒すと通常では出てこない敵編隊が出現する『編隊増やし』があるが、今回のスコアで2周目の隠し編隊を出現させていないポイントがいくつかあるので、その分だけはスコアが伸びる余地があるそうだ。なお、このスコアは1周クリア時には234.1万点に達していたとのことだ。

本作の2周目が難しいのは敵を破壊するとその位置から時間差で発生する撃ち返し弾の存在。これを『しっぽバリア』で消しつつ進んでいくのだが、ある程度以上のパターン化が難しく、多くの場面でアドリブの状況判断を要求される。特に2周目4面、5面で生き延びつつベルを回収していくのは至難の業なのだ。

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム		店舗名
式神の城	小夜	6,645,732,600	ON ！	ALL 予選1ミス 5-2でハズレくじ	個人申請 アミパラ ウェルカム（広島）
バトルガレッガ	ボーンナム	17,680,150	VMT-T島 B	ALL ダイヤル連付	個人申請ゲームオスロー立川第2店（東京）
戦国ブレード	ハガネ	2,396,200	J.G.K-ALL㊥	全2周クリア クリア時残機×0ショット連付	個人申請 GAME IN COO（兵庫）
戦国ブレード	天外	2,186,600	戦国人	ALL 連付	個人申請プレイランドエフワン（宮城）
豪血寺一族2	アンジェラ・ベルテ	5,083,000	GGE-虎井権太	ALL 連同付 S×28 P×8 D×8	Game in えびせん（東京）
ストライカーズ1945 II	フォッケウルフ	3,358,300	D.I	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ストライカーズ1945 II	モスキート	3,296,800	GFA2-ISO 妥協ボム5発…	2周ALL 連付 残×3 B×8	Game in えびせん（東京）
ストリートファイターIII 3rdストライク	アレックス	11,917,300	あと1週間あると思ってました さきお	ALL 連同付	えの木（高知）
ストリートファイターEX2	ブランカ	3,418,400	宇宙事務次官	ALL 連同付 爪×4	Game in えびせん（東京）
プリクラ大作戦	クララ	63,146,100	LKR	ALL 同付	Game in えびせん（東京）
ゼビウス3D/G		7,327,240	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ガンバード2	バルピロ	5,065,600	三茶鮫	ALL 連付140チェーンぐらい	グッデイ21(東京)
ぐるりん	修行モード	39,890	SAL	連付 昇進率96 最大昇32	Game in えびせん（東京）
龍虎の拳2	リー・パイロン	3,168,750	剣ちゃん	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
天地を喰らうII	趙雲	4,679,600	AXIOM-H.Y㊩	ALL 残0 鳥0 連必付 3万×2落ち7万×1	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ヘクシオン	スラッシュ	3,756,655	SAL	ライン1611 レベル400	Game in えびせん（東京）
西遊降魔録		852,720	アキバ系難病歌姫 みここ@闘病中	ALL 連付 3人設定	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

講　評

『シューティンググラブ。2007』のエクスジールはUNIT-3でトップと2位の差が約6万点と接戦ながら、「3面のボーナスと5面の隕石次第でまだ伸びしろがありそう。目標は2050万点オーバー」とのコメント付です。また、UNIT-4は各面の稼ぎが少しずつ進化し、特に1面ボスはボスが逃げる1～3秒くらい前まで、ノーミスノーボムで稼げるようになったそうです。

『アルカナハートFULL！』はついにえびせんの独壇場に。ほとんどのキャラが前回同様、樹のアルカナを選択したものですが、やはりキャラによってはコンボ点が高くなる鋼のアルカナに変更していくようなので、来月以降に注目しましょう。

それにしてもスコア歴の長い歴戦のツワモノの名前がここまで揃うタイトルもほかにはない！？『ピンクスウィーツ』のスコアアタックは中ボスへの撃ち込み稼ぎに使う時間を長くする（ボス突入時660万点＋2分残し）パターン改良が更新の決め手。これによって運に左右される割合が減り安定してスコアを上げられたとのこと。

『メタルスラッグ6』はマルコがアイテムの引きが良いところに稼ぎも成功させた「ほぼ満点の内容」だそう。ただ、フィオはやはり3面のザンテツソードの3連続切りが難しすぎて安定せず、まだ課題を残した状況。今後の更新次第では、ほかのキャラ同様ハードモードに移行するようです。

更新が長い間なかった『ストリートファイターEX2』のブランカはバルログの爪（1万点）の本数は若干少なめながら、ダメージを喰らったのが全体を通してたった2回だけ、ほぼ理想通りに稼ぎきったスコア。また、なんと今回は他店から341万点台が申請されているという、驚きの偶然もありました。このゲームもかなり息が長いタイトルですね。

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、下段を2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです。
187ページのレトロゲーム全国一位スコアは2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

CLOSE UP! GAME CENTER

ハイスコア魂

今回から始まる「CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂」では、全国一位スコアラーが活躍している集計店をピックアップして紹介していきます。また、集計店のピックアップだけでなく、有名スコアラーたちのインタビューなども予定していますので、お楽しみに！

多くのハイスコアラーの常連さんに支えられ、現在は多くのハイスコアを申請しているえびせん。その歴史に迫る!

■えびせんができたきっかけ

2005年の冬辺りに友人と新宿にあるミカドさんへ遊びに行ったとき、夕方6～7時ごろになるとシューティングコーナーが結構盛り上がっているのを見て、やはりこういう雰囲気は良いなと思いました。その帰りに友人と冗談まじりに「今いくらぐらい資金があればゲームセンターが作れるか」という話になりまして、何の計画性も無く始まりました。

店作りに関しては手探りで始めたのですが、幸いにも昔常連だったJOGO江古田店の関係でスコアラー関係の知り合いが大勢いたので、何か問題があると皆で集って「筐体はどこで買うのか？」、「それは○○に聞いてみよう」などと相談してました。皆からの意見をもらいながら、問題が起きては解決していったという感じですね。特に風営法関係の申請についてはかなり苦労しましたし、いろいろな方々の協力でやっと開店にこぎつけたという感じです。僕自身はゲームをプレイするのも見るのも大好きで、超絶プレイ、願わくば全国トップのプレイを自分の目で見られたらという思いが強かったため、開店前は昔のトライタワーさんのようなマニアックなプレイヤー寄りで、僕がプレイを見たいゲームを新旧問わず入れたいなぁと商売っ気の欠片も無い空想に浸っていましたね。

■えびせん開店後

開店当時は、皆が好きな基板を持ち寄り、やりたいゲームを入れてプレイするというスタイルで始まりました。スコア店というより、囲碁や将棋のサロン風なゲームセンターになるだろうと考えてました。しかし、思いのほかスコアのことを考えてえびせんに基板を持ち込むスコアラーさんが多く、徐々に来店していただける方が増えていきました。そのころは都内の集計店の数が激減した時期とも重なり、かなりの人数のスコアラーさんがスコアをやりたくてもなかなかできない状態だったのだろうと思います。正直いってうれしい誤算でしたが、今思うとその辺りでえびせんの方向性が決まっていったような気がしています。

特に去年の『虫姫さまふたり』のプレイヤー三人の存在は本当に大きかったです。初回集計で全国トップを3部門取れていたのをきっかけに、だんだんと店の知名度も上がり、そのまま今に至るという感じです。今振り返ってもこの辺の流れが、一番大きかったですね。それと同時期に『MELTY BLOOD Act cadenza Ver.A』（以下メルティ）が入り、ストII世代の人たちも21世紀のゲームといった感覚で触り始めて、気が付けばメルティでスコアを狙ってる人がすごい数になっていました。あれは、すごくタイミングが良かったと思います。えびせんに来てスコア魂が再燃しつつあるときだっただけに、みんなやり出してくれたおかげで、毎月かなりの数のスコアが申請されるようになりました。

当初は、良いプレイが見たいという気持ちから店を作ったようなものだったので、スコアラーさんの舞台を整えるのが自分の仕事であり、僕自身がスコアをやることは考えてなかったのですが……。皆の姿勢に触発されて昔の血がザワザワと騒ぎ出し、気が付いたら僕自身も現役でスコアを狙うようになっていました。えびせんの常連になってくれた皆さんも良いスコアをたくさん出してくれる一方、各地から来店してくださる方々も増えて。今、スコア集計店としては最高の状態だと思います。





海老原店長さんと常連スコアラーの皆さん。だれもがスコアに対して高い志を持っているからこそ、全一リストをえびせんで固めることができるのだ。



ハイスコア店ならではのスコアボードが掲示されているところから、ハイスコアに対するモチベーションの高さが感じられる。

海老原店長からのメッセージ

若い世代のプレーヤーさんはもっと上を目指してもいいんじゃないかなと思います。最初から『自分にはムリだ』とか、『頑張って負けたら恥ずかしい』って考えの人が増えてる気がして……。別にトップを目指して負けたからといって、格好悪くなんてないし、どんどんハイスコアの世界に飛び込んできてほしいって思います。えびせんでも二十歳前後の若いプレーヤーさんたちが、シューティングゲームのオフ会をやるのですが、皆さんかなりうまいです。そういう方々を見てると、スコア業界もまだまだやれると思いますし、もっと突っ込んできて、もっと熱くなってほしいですね！

これがえびせんの常連スコアラー!!



よどさん（YUJ）：ここ半年でえびせんの週末常連として定着。たぐいまれなる攻略センスで新旧作を問わず、意欲的にスコアを出し続けている。来月からデススマイルズの争いに参戦予定か？



GGE・虎井ゴン太：その広い人脈を生かし、えびせんを初期から支えてきた功労者の一人。もはやライフワークとなってきたTGM2【デス】と豪血寺2【アンジェラ】の独特のプレイスタイルは必見!?



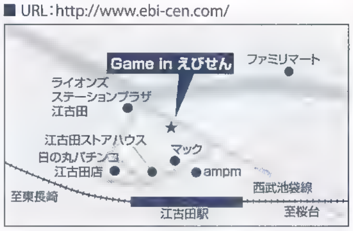
ミルみで（ぽーず）：これまで多くの格ゲーでスコアを出してきた実績に加え、ぐわんげ【シシン】のカンストでSHT界にも、その名を知らしめた。余談だが寝ている時の歯ぎしりも、音量、時間共に全一クラス。



GFA2・ISO：幾多の実績を持つ、知らない人はいないであろう有名プレイヤー。虫姫さまふたりを機にえびせん常連に。えびせんの看板プレイヤー（店長談）として今後も活躍が期待される。

Game in えびせん

■ 東京都練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F
■ TEL：03-6909-4776
■【営】12：00～24：00
■ URL：http://www.ebi-cen.com/



時代に逆行したビデオゲームオンリーのゲームセンターです。1プレイオール50円！　連射装置など、スコア環境に必須の装置も充実しております！　詳しいサービス内容はHPをご覧くださいませ。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

ハイスコア集計店一覧

都道府県	店名／住所	URL／営業時間	電話
北海道	**GAME 41**	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	**フリーウェイ八戸店**		
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
埼玉県	**デイトナⅢ**		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://magma-kawagoe.sblo.jp/	
	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	**ゲームビンゴ**	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	ゲームセンタークラウン	http://am.ge-sen.com/?3478	
	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	【営】9:00～24:00	☎043-462-1203
東京都	**グッデイ21**		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	**マットマウスパートⅡ**	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
愛知県	**ゲームBOX.Q2**	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	**GAME's WiLL**	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	**チャレンジャー ABABA天神橋店**		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	**ピタゴラスMQ**	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	**ゲームスポットハロウィン**	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	**えの木**		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	**モンキーハウス本館**	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	**ゲームプラザ・ショールーム**	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	**プレイシティ中央町店**		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

次回集計
（アルカディア3月号掲載）は
2007年12月16日（日）
までに出されたスコアで、
12月19日（水）当日消印まで有効です。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

デススマイルズ

【ウィンディア、キャスパー、フォレスト】のスコア3部門で集計します。コース、レベルは問いません。
■工場出荷設定[RANK 2(NORMAL)、1ST 20,000,000PTS 2ND 45,000,000PTS]

オトメディウス

空羽亜乃亜、エリュー・トロン、エモン・5】のスコア3部門で集計します。コース、モードは問いません。専用筐体のため、連射ボタンなどの改造は認められません。タッチペンの使用は問いません。
■工場出荷設定[e-AMUSEMENT準拠]
※e-AMUSEMENT使用必須。ゲームオーバー時のリザルト画面で店舗関係者に即時確認してもらわないと、その店舗でスコアを出したことが証明できなくなります。ご注意ください。

ハイスコア通信

●ゲーム41
『シューティングラブ。2007』（エクスジールUNIT-1）29227950/魔神TSP/ALL■同（スコアアタック戦車B）153680/すぐるラブ。/ALL■

●デイトナⅢ
10月20日のテトリスshirase大会参加者の皆さま、お疲れさまでした。　来年以降も開催していきたいと思うので、またよろしくお願いします。(A.S)

●大久保アルファステーション
この号が出るころには、10月末から始まる新作タイトルラッシュが終わっているはず。他店以上のサービス目指して頑張りますので、ぜひご来店ください!

●Game in えびせん
『デススマイルズ』入荷しました!　もちろん、1play50円です!

●えの木
最近、アストロやニューバーサスのモニターが相次いで大往生。よく頑張ってくれました。皆さんのところはどないですか?　全然関係ないけど、ブランカのバックステップローリング、多段ヒットなんスね。

●スポラ九品寺&合同集計
アヴァロンの鍵が3サテライトから4サテライトに復活しました。1プレイ100円です。皆さん遊びに来てください。byスポラ

●プレイシティ中央町店
だんだん寒くなってきました。皆さま風邪をひかぬよう、体調管理をしっかりしてくださいね。我がプレイシティは県外からの遠征の方々を大歓迎します。ぜひ遊びに来てくださいね。クルラボ全一在籍中です。

●GAME'S MILK
シューティング技能検定（一人で検定）573,770　LYH　判定17才　成績9.90

●ゲームBOX Q2
シューティングラブ甲子園の予選も終了。『デススマイルズ』入荷。シューティングの盛り上がりを期待します。

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
　個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
　スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる
　対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限る。古いゲームのハイスコアも集計してるが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしている。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　　月　　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
　　　　　　　　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

猿渡編集長の

房総ゲーセン狂騒曲

第四十回「悲しいくらいほんとの話」

プロゲーマーってどこからプロなのか？　ゲーマーを突き詰めて行く先に、そして時代の先にあるものは？　そんなゲーマーたちを取り巻く世界の現状などを改めて整理する。

さわたり　「数回前のこのコラムでeスポーツの話を書きましたが、そういう話をまた耳にするようになりましたな」

ぶっちゃけ先生　「ぶっちゃけ、オリンピックだのプロゲーマーだのって、アレじゃろ？」

さわたり　「それです。事実関係のほどは分かりませんが、急速にそういう話題が広まったようですね」

ぶっちゃけ先生　「ぶっちゃけ、まず対戦格闘ゲームがオリンピックの種目になるって話。そしてJOC(日本オリンピック委員会)が選手選抜で動いているという話。コカ・コーラやマクドナルドなどがスポンサーである話。プロゲーマー制度が実現する話。統合して国から金が出るだのって話……などじゃな」

さわたり　「断片的にですが、そうしたキーワードがちりばめられていて、こりゃ乗っとかなきゃ損じゃね？　みたいな気にさせられるような、壮大な話が随所から聞こえてきているわけです」

ぶっちゃけ先生　「ぶっちゃけ、PCゲーム系のeスポーツムーブメントとして盛り上げようと思っていたような話が、アーケード界隈で風潮されている、ということじゃな」

さわたり　「ぶっちゃけ」

ぶっちゃけ先生　「……」

●

　というように、何やら方々からこのような話が入ってくる。「さわたりさん、eスポーツって知ってます？　オレらプロゲーマーになれるんスよ」とか、「ウチ、オリンピックの選手を輩出する店舗に選ばれるなんて話があって」とか、大会やるとスポンサーが付き、ゲーマーもプロとしてだれかがお金を支払ってくれるらしい。

　これは別に都市伝説ではない。ある特定の人物や団体が触れ回っていることだ。ここで真偽をはっきりさせておこう。まず現時点において、上記のようなオリンピックやプロゲーマーなどの構想は何一つない。いや、個々の頭の中の妄想としては存在するだろうが、現在そのようなことを実現するために一番近い団体として目されている「JESPA(日本eスポーツ協会)」において、研究テーマとはされていても、何一つ現実化に向けてオーソライズされていることはない。JESPAは、先般の10月に開催されたアジア室内競技大会の、eスポーツ種目に向けて日本人選手を送り込むために作られた。しかし、それが実現することはなく、現在は12月1日に行なわれるゲーム大会を仕込んでいる。そのアジア室内競技大会は、アジアオリンピック評議会が主催であり、オリンピック系の国際大会にeスポーツが種目になった事実はあれども、次回のベトナム開催で種目になる事実はないし、ましては北京オリンピックでもそういう話は聞かない。プロゲーマーの話も同様に、古くから構想をぶち上げる輩はいるが、それに対するビジネス構築が甘く、何も実現していない。そして現在も構想はあれど、その是非を含めて何も話し合われていない状況だ。立場をも偽って流されているこうした先走った流言に、騙されることがないよう注意してほしい。

次号予告

第八回アルカディア大賞発表!!



写真は第七回アルカディア大賞タイトル『鉄拳5 DARK RESURRECTION』

特別付録　鉄拳6 コマンドブック付!

怒濤の新作大攻略&大紹介!!

鉄拳6（バンダイナムコ）

beatmania IIDX DJ TROOPERS（KONAMI）

三国志大戦3（セガ）

アルカナハート2（エクサム）

MELTY BLOOD Actress Again（エコールソフトウェア）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号2008年2月号は　2007年12月27日(木)発売予定

予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com

■新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■アルカナSIGNALS!　各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com

■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
1月号(2007年11月30日発売予定号)への投稿は締め切りました。
2月号(2007年12月27日発売予定号)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

3月号／12月14日(金)必着
4月号／1月16日(水)必着

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA
闘劇魂MAX
2007 PRE BEAT-TRIBE CUP 特集号



価格：1550円(税込)
雑誌コード：61955-58

去る8月に東京・町田のビートライブにて開催された、『Virtua Fighter5』の"同キャラの祭典"プレビートライブカップを徹底特集！　出場選手リストやプレビートライブカップの歴史、名勝負解説など同大会のすべてを網羅。そのほか、対戦格闘ゲーム最新作の記事やPVなど内容盛りだくさん!!　付録DVDも特集はプレビートライブカップ。決勝トーナメントを完全収録、会場の熱気がよみがえるぞ！『VF5』初となる大会を制したのはどのチームか!?　トッププレイヤー同士の激闘は、君のVFライフの参考になるはず！

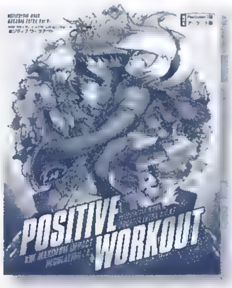
enterbrain mook ARCADIA EXTRA
アルカナハート ガイドブック



定価：1449円(税込)
雑誌コード：61955-55

『アルカナハート』PS2版の攻略本が登場。技表、対戦攻略、システムなどを分かりやすく解説しているので、初心者の人にオススメの一冊だ。もちろん『アルカナハート』、『アルカナハートFULL !』の両バージョンに対応しているぞ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A" POSITIVE WORKOUT



定価：1,600円(税込)
雑誌コード：61955-35

全キャラの技解説と連続技を含めた対戦を完全攻略。また、全キャラのストーリー、ボイスリスト、各種設定資料はもちろんのこと、書き起こしサイドストーリーまでも掲載した渾身の一冊となっている。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.46
三国志大戦2 若き獅子の鼓動 遊戯指南書 完勝之心得



定価：1,400円(税込)
雑誌コード：61955-28

Ver.2.11に対応したムックが登場。計略の詳細データや注目デッキ紹介などの攻略情報をはじめ、群雄伝攻略、武将セリフ集、さらには人気イラストレーターの先生方による、魅力溢れる描き起こしイラストも収録など充実の内容。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42
ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-88

キャラクターごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。書き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られない彼女たちのプライベートな部分などもバッチリ収録!

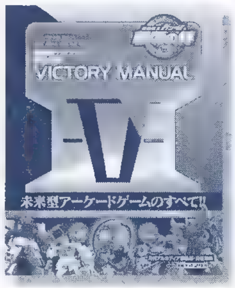
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41
GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け！　本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40
機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs.8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載!

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.91(2007年12月号)	11547-12	690円	○
No.90(2007年11月号)	11547-11	690円	○
No.89(2007年10月号)	11547-10	690円	○
No.88(2007年9月号)	11547-09	690円	○
No.87(2007年8月号)	11547-08	650円	○
No.86(2007年7月号)	11547-07	650円	○
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	×
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	×
No.80(2006年1月号)	11547-01	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス：cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)　電話番号：0570-060-555

編集後記

●『バーチャファイター5』では初の開催となる、プレイヤーにはおなじみの大会「ブレビートライブカップ」を収録したDVD付きムックが登場! 各キャラのエキスパートが同キャラ5人チームを結成し、頂点を目指して闘う様は、まさに"同キャラ祭り"と呼ぶにふさわしい熱気と内容です! 私、インチキ編集者も現場にオジャマしてましたが、そこかしこで激戦・名勝負が展開され、どの筐体を観戦すればいいのか迷うほど。この大会の決勝トーナメントはDVD2枚組み5時間という前代未聞の付録として収められているので、熱い闘いに飢えたパチャっ子の皆さんにはぜひ(買って)見ていただきたい!(単なる噂だ、といいたいところだがitakyoだ)

●そろそろ闘劇'08が始動する季節。前回の盛り上がりを支えに、今回は新しい方向性の打ち出しといきたい……ところだけど、どうなるか。まだまだ課題が多い感じ。次号以降に発表できると思うので、お楽しみに!(さわたり)

●『三国志大戦3』の入門的な攻略本をDVDとEXカード付きで制作しています!「三国志大戦3 入門指南書」12/27(木)発売予定で予価1,200円(税込)。これを読んで、今作から三国志大戦デビューしよう!(キャスパー萌え霜電)

●いよいよ『鉄拳6』稼働! 今回は携帯と連動で動画を見せるという試みを実施してみました。アルカディアにDVDが付いていたらどうですか? 皆さんのご意見をアンケート葉書でお寄せください。(杉田)

●『三国志大戦2』のカードコンプ&群雄伝イベントコンプ達成。カードの一部は金銭トレですが、今回は引きが悪かったんでしゃーない。これで思い残すこと無く『DVS』→『三国志大戦3』と移行できますな。(河野)

●家庭用ゲームメーカーの巨頭、スクウェア・エニックスが放つ『ロードオブヴァーミリオン』の稼働が今から楽しみです。ゲームシステムはもちろん、カードがいい感じ。カードだけでも集めたいと思うくらい。(野口)

●今年前半のビデオゲームの少なさの反動か、多くの新作が発表されてうれしい限り。特に『Fate/unlimited codes』の登場には、原作が好きな自分には感涙モノ。『MBAA』と共にガッツリやり込みたいッス。(&う)

●『鉄拳6』攻略開始! 今回の攻略は限られた時間内での調べになりましたが、入門生から元・鉄拳王まで、読んでもらえればまず闘えるようになっているハズ。コンボ動画の方も、無料なのでぜひ併せてご覧ください!(上野)

●アルカディアモバイルでの動画配信が順次スタート(の予定)。今号の『鉄拳6』の記事と併せてチェックしてみてほしいですね。各社の携帯端末も新機種が出始めていますし、これを機会に機種変するのもあり!?(花澤)

●『三国志大戦3』がもうすぐ稼働! 年末は三国志三昧といきたいところですが、そんな暇があるかどうか……。ということで、『3』のビギナーガイドを製作中! EXカードに、DVDまでついてお得!(上田)

●ハイスコアの担当をしているので、何かしら点数を意識してやってみようということでサイレントヒル・アーケードを頑張ってます。まあハイスコアというよりはちゃんとクリアできるかが問題ですけどね。(金子)

●ドアラが素敵すぎです。(※ドアラ:中日ドラゴンズのマスコット。"ドラゴン"ズなのにコアラがモチーフ、迷パフォーマー)『BBH4』では、あのパフォーマンスの数々をぜひ再現してほしいです。KONAMIさんお願います。(高瀬)

●DJ TROOPERSの稼働が近づいてきました。あまりGOLDをやり込めた気がしませんが、総プレイ回数は220回。これを多いと見るか少ないと見るかは人それぞれですが、個人的には少ない気がします。(井川)

●今月から編集部に加わりました、川中です。アルカディアモバイルでの作業を担当してますが、何よりしばらくゲーセンから離れていたので、その変化に驚いています。仕事と共に、早く覚えていくよう頑張ります。(川中)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/上野 真嗣/花澤 貴宏/上田 裕生/金子 拓真/高瀬 康次/井川 史也/川中 勲人
■編集協力(五十音順) 亀山 秀明/age/飛鳥/アストロ/ANON.T/伊勢猫/MVP/カイゼルちくわ/がーくん/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/ケツホンドゥ/KEN/ケンちゃん/小山 祥之/C・LAN(トリスター)/庄司卓/白/スカ/ずるずる㊙/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/垂れ/ちび太/伝説のオタク/ぬのまる/パチ/華火/ハメコ。/fan114/マッハ晶/マンモス丸谷/ミスター/矢永/山田/ゆきのせ/ユウ/リュウケイ
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 部子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 草野 直也/小森 大輔 曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/兜束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/時田 寛子

お詫びと訂正

[illegible]

月刊アルカディア 1月号 [No.092] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.092
第9巻 第1号 通巻第92号 平成20年1月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-01
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post_arcadia@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア1月号[No.92]アンケート対応番号

1	ロード オブ ヴァーミリオン
2	beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS
3	鉄拳6
4	三国志大戦3
5	三国志大戦2 若き獅子の鼓動
6	Fate/unlimited codes
7	アルカナハート 2
8	アルカナハート FULL!
9	戦国BASARAＸ(クロス)
10	クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
11	アルカディアニュースアナライズ
12	アルカディアデータベース
13	日本縦断ゲームセンターマップ
14	アルカディア読者プレゼント
15	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
16	ブルーノ潜入!? セガPショーリポート!!
17	ネットワーク対戦クイズ answer x answer
18	バーチャファイター 5 VERSION D REVISION 1
19	KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
20	アクエリアンエイジ オルタナティブ
21	メルティブラッド アクトカデンツァ Actress Again
22	ギルティギア イグゼクス アクセントコア
23	キン肉マン マッスルグランプリ2
24	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
25	機動戦士ガンダム 戦場の絆
26	バトルギア4 Tuned
27	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶
28	セガネットワーク麻雀 MJ3 エボリューション
29	ビート・レイジング
30	ROOTS26
31	DanceDanceRevolution SuperNOVA2
32	ベースボールヒーローズ3
33	オトメディウス
34	デススマイルズ
35	チェイスH.Q.2
36	ハーフライフ 2 サバイバー Ver2.0
37	アカツキ電光戦記AC(仮)
38	アルカディアモバイル
39	プライズワンダーランド
40	アルカディアフロンティアーズ
41	新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!
42	設定資料集
43	パチゃっ子インフィニティ5
44	猛者通信DOS龍
45	アーケードゲームライブラリー
46	VGMラボ
47	ゲームセンターイベントリスト
48	アルカディアクーポン
49	ハイスコア全国集計
50	次号予告
51	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
52	アルカディアバックナンバーリスト
53	編集後記・奥付

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

アルカディア No.092

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の携帯連動『鉄拳6』動画はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　〕

Q5. 動画コンテンツに興味がありますか?

A5. □ある　□ない

Q6. どんな種類の動画を見てみたいですか？

A6. □先鋭攻略動画　□救済講座　□大会動画　□おもしろ動画　□プロモーション動画

Q7. どんなゲームの動画を見たいですか？

A7. □カードゲーム　□音楽ゲーム　□2D格闘ゲーム　□3D格闘ゲーム　□シューティング　□レース　□アクション　□ガンシューティング　□その他

具体的なタイトル〔　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　〕

Q8. アルカディアにDVDが付くとしたら、いくらまでならば許容できますか?

A8. □800円　□900円　□1,000円　□1,100円　□1,200円

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　　　　〕ページ　〔　　　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払

麹町局承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
（郵便切手不要）

郵便はがき

102-8431

110

（受取人）
（株）エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

アルカディア No.092 アンケート係

フリガナ 氏名		年齢 歳	性別 男・女	A10.職業	プレゼント番号 ※
生年月日	西暦　年　月　日	電話（　）			
住所	□□□□□□□ 都道府県 市郡区				

※プレゼントの番号はP.086参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。

A11. □書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □前号も購入している
□そのほか〔 〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲームを教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii □ニンテンドーゲームキューブ □ニンテンドーDS（Lite含む）
□プレイステーション3 □プレイステーションポータブル □プレイステーション2
□Xbox360 □そのほか〔 〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

Q14. 今月の表紙への満足度を教えてください（満足度に○をつけてください）。

A14. 満足［10・9・8・7・6・5・4・3・2・1］不満

Q15. 今月の付録への満足度を教えてください（満足度に○をつけてください）。

A15. 満足［10・9・8・7・6・5・4・3・2・1］不満

SEGA MJ3 EVO DVD 麻雀技塾 〔ファミ通WaveDVD PR〕

MJ3EVO DVD
麻雀技塾

チーテンにソバありポンテンにソバなしの法則

『MJ3EVO DVD 麻雀技塾 第４巻』“MJ3EVO 集中講座”より

先生：今回は、すぐに役立つ **“仕掛けの法則”** についていっしょに学んでいきましょう。具体的にいうと、ポン、チーなどの **“鳴き” に対する対策**ですね。さっそくですが、**こちら（その1：チーテン）**をご覧ください。

生徒：すでに白をポンしている状態ですね。

先生：つぎに上家から、サンゾウが出てきました。ここでは**テンパイになるので**鳴く（チー）としましょう。さて、ここでどの牌を切りますか？

生徒：やはり**ウーワン**（伍萬）ですよね。

先生：そうですね。**ほとんどの方が**おそらくウーワン（伍萬）を切るでしょう。

生徒：待ち牌は、サンワン（三萬）かローワン（六萬）の**両面待ち**になりますよね。

先生：じつはこのようにチーすると、待ちが切った牌（ウーワン）の**またぎの両面**になりやすいんですね。これが、**「チーテンにソバあり」**ということです。

生徒：なるほど。

先生：つづいては、**同じ手牌の状態（その2：ポンテン）**で、上家からチーピンが出てきました。

生徒：この場合は、チーピンをポンして、スーワン（四萬）を切ればテンパイできますね。

先生：そうなると……どうでしょう？

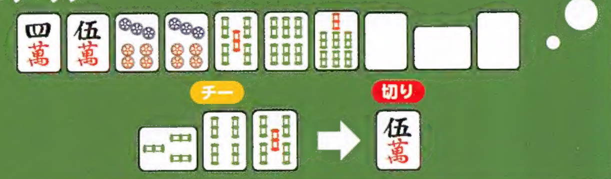
生徒：……おお、なるほど！

先生：そうです。**待ち牌は、切った牌（スーワン）とまったく関係ない場所**になりますね。これが、**「ポンテンにソバなし」**ということです。

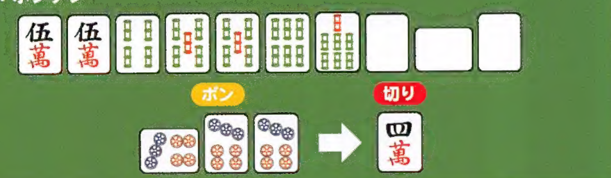
生徒：うわぁ、本当だ！

先生：**「チーテンにソバあり、ポンテンにソバなし」**の法則です。チーのときはそのま**たぎスジ**、ポンのときは**その色以外**のテンパイになることが多いんですね。

その1：チーテン



その2：ポンテン



生徒：チーして切られた牌のまわりは危なくて、ポンして切られた牌のまわりは安全ということなんですね？　これはすごいですね！

先生：もちろんすべての場合において、というわけではありませんが、これを知っておくだけで**相手に放銃することが少なくなりますね。**

生徒：安全牌がないときなどに非常に有効そうですね！

※つづきは MJ3EVODVD 集中講座にて！







シリーズ全６巻

第1巻・第2巻 大好評発売中
第5巻・第6巻 12月13日 発売予定

『MJ3 EVO DVD 麻雀技塾 第3巻』
『MJ3 EVO DVD 麻雀技塾 第4巻』

11月22日 同時発売

各巻希望小売価格 ¥2,940円［税別 ¥2,800］

初回封入特典
初回封入特典として、『MJ3EVO』ゲーム内で使用できる通貨 3000G、そしてゲーム内のキャラクターをカスタマイズできる限定アイテムを封入！
※MJ.NET の登録が必要となります。

SEGA DIRECT http://segadirect.jp/ 特典満載！

【本商品に関するお問合せ先】
株式会社セガ　フリーダイヤル 0120-780-215
受付時間：10：00～12：00／13：00～17：00（弊社指定休日は除く）



Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-01

4910115470185
00657

月刊アルカディア ARCADIA 092
発行人/浜村 弘一 編集人/青柳 昌行 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●特別定価690円 本体657円